

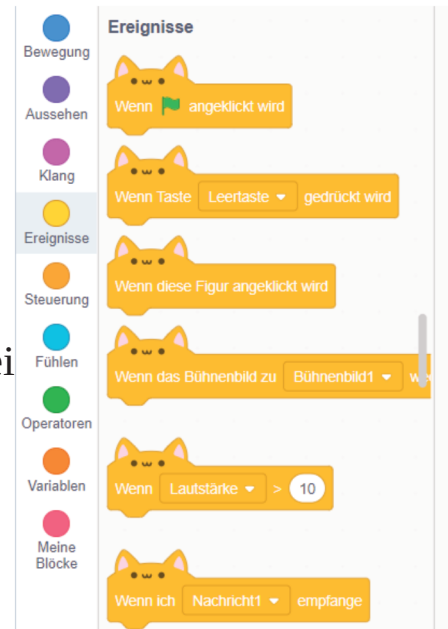
Scratch - Bewegen durch Tasten

Jedes neue Programm fängt in der Vorschau mit einer Katze an, diese kann zwar ausgetauscht werden, aber irgendwo müssen wir ja anfangen. In der Liste der verwendeten Figuren ist „Figur 1“ ausgewählt. Alles was wir jetzt programmieren, hängt also an dieser Figur und steuert auch nur diese.

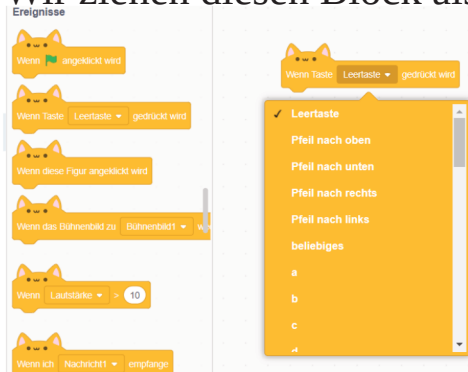
Soviel zur Theorie, für die Praxis brauchen wir zunächst ein „Ereignis“, welches wir auslösen und auf welches das Spiel reagiert. Die bekanntesten Ereignisse zur Steuerung sind WASD und die Pfeiltasten.

Um dadurch eine Steuerung zu programmieren, wählen wir die Kategorie „Ereignisse“ auf der linken Seite aus und nehmen einen „Einstiegspunkt“. Diesen erkennen wir daran, dass er oben eine Delle hat. Eventuell ist diese bei euch nur Rund.

Wir suchen also nach „Wenn Taste ... gedrückt wird“ hier steht eine Taste anstelle der Punkte, diese können wir aber ändern.



Wir ziehen diesen Block also in unseren



Programmbereich und wählen eine Taste aus, indem wir auf die alte Taste im Block klicken und eine neue aus der Liste wählen.

In diesem Beispiel arbeiten wir mit den Pfeiltasten weiter, ihr könnt aber auch jede andere Taste auswählen, die ihr nehmen wollt.

Das Ereignis selbst, hilft allerdings noch nicht weiter immerhin wollen wir die Katze bewegen. Also gehen wir auf die Kategorie „Bewegung“ und wählen „ändere x um 10“ oder „ändere y um 10“ aus, je nachdem wohin die Katze gehen soll.

Eine kleine Hilfe für alle die noch keine Koordinaten in Mathe hatten, findet sich bei den Hilfestellungen.

Hier noch ein kleines Beispiel, wie man die Katze in alle Richtungen bewegen kann.

