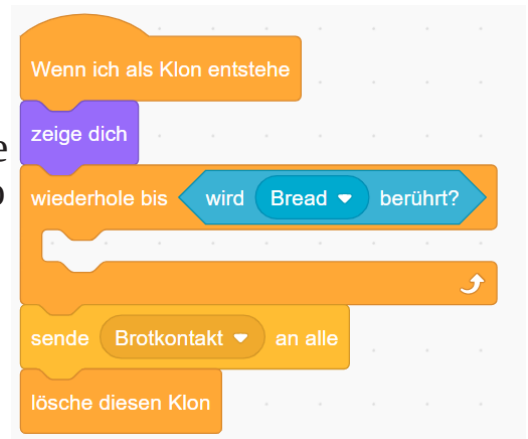


Scratch - Brot fast allmächtig

Das Brot fliegt zum Rand. Ganz egal was in seinem Weg ist. Es ist viel zu stark. Bevor wir jetzt den Apfel zum Bewegen bringen, wollen wir das Brot daher brechen, wenn es einen Apfel berührt.

Leider haben wir auf dem vorherigen Blatt schon kurz angesprochen, dass wir nicht einfach bei beiden Figuren eine Kollision abfragen können. Sofern ihr euch durch die Blöcke gewöhlt habt, habt ihr auch schon festgestellt, dass der Apfel nicht direkt das Brot beeinflussen kann. Keine Figur kann eine andere direkt beeinflussen.

Allerdings können wir eine Figur ein Signal senden lassen, welches andere Figuren empfangen und darauf reagieren können. Diese „Signale“ sind Ereignisse. Wenn der Apfel also das Brot berührt, löschen wir ihn nicht nur, sondern senden vorher ein Signal. Den Namen des Signals könnt ihr ändern, wenn ihr auf die Auswahlliste geht und oben „neue Nachricht“ auswählt.

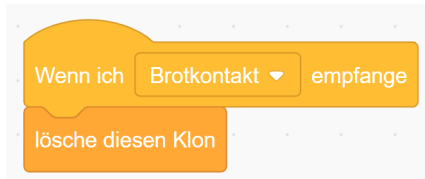


Der Block oben ist eine Vorgabe, mit der wir gleich weiterarbeiten wollen.

Jetzt muss unser Brot reagieren. Wird das Brot berührt endet die Schleife und der Apfel sendet ein „Brotkontakt“ Signal. Eure erste Aufgabe ist es jetzt:

Erstellt beim Drücken der Flagge einen Klon des Apfels.

Dann müssen wir den „Brotkontakt“ natürlich beim Brot noch empfangen. Hier machen wir es simpel, damit dieser Workshop nicht zu lange dauert. Immerhin machen wir nur den Einstieg.



Das Brot ist schnell angepasst. Wenn das Signal empfangen wird, wird der Klon gelöscht. Dadurch werden ALLE Brote gelöscht.

Soweit die Vorgaben, zurück zum Apfel und auf zu einem kleinen Rätsel:

Baut den Apfel so um, dass er bei Kontakt mit dem Donut ein zweites Signal sendet. Dieses soll vom Donut empfangen werden und ihn verstecken.

Hier ein paar Tipps: Auf dem Blatt „Über den Spielfeldrand“ findet ihr eine Möglichkeit um Abfragen (falls) zu verwenden.

Bei einem Kontakt zwischen Donut und Apfel soll der Donut verschwinden, bei Kontakt zwischen Brot und Apfel verschwinden beide.

Jetzt geht es schnell weiter, denn alles was wir zum fertigen Spiel brauchen, haben wir schon bearbeitet.