

Aufgaben und Lösungen für Scratch-Kurs

1.Stunde

Aufgabe 1.1:

Projekt: <https://scratch.mit.edu/projects/516236712/>

Der Zauberer soll von links in die Mitte auf die Bühne gleiten. Dann soll er mit Stimme und Sprechblase sagen „Hallo, ich zeige euch jetzt einen Trick!“, danach soll die Sprechblase wieder verschwinden und nach einer kurzen Pause soll der Zauberer sagen „Abrakadabra!“. Daraufhin soll er zunächst erstmal verschwinden während dazu ein Klang ertönt. Bühnenbild: forest, Figur: wizard



Lösung zu Aufgabe 1.1:

Um das Programm starten zu können, setzen wir als erstes den Block mit der grünen Flagge in das Bearbeitungsfenster.

Wir fügen dann den blauen „gehe zu x: ... y: ...“-Block ein, damit der Zauberer sich zu Beginn des Programms immer an der richtigen Stelle (ganz links) befindet. Mit dem „gleite in 1 Sek. zu x y“-Block können wir dann den Zauberer in die Mitte gleiten lassen.

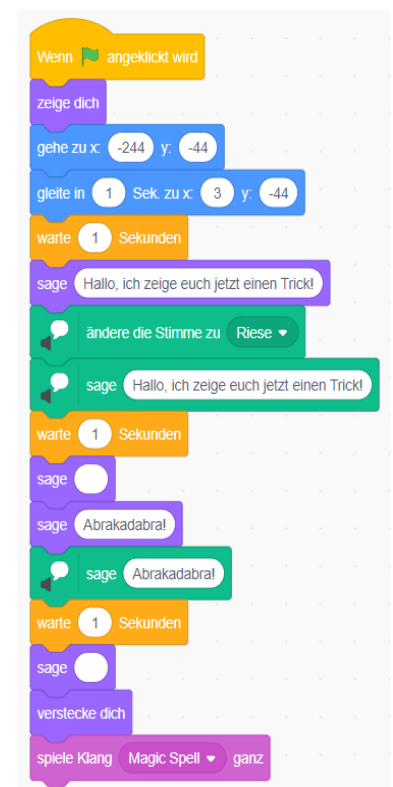
Wir möchten nun, dass der Zauberer seinen Spruch sagt. Die Sprechblase lassen wir durch den lila „Sage ...“-Block erscheinen. Außerdem fügen wir über den blauen Button links unten im Fenster die Erweiterung „Text zu Sprache“ hinzu. Dann können wir die Stimme der Figur anpassen und auch hier die grüne „Sage ...“-Anweisung einfügen, wodurch dann auch die Stimme ertönt.

Damit der Zauberer vor und nach seinem Satz eine kurze Pause macht, fügen wir jeweils den „warte 1 Sekunde“-Block ein.

Für die nächste Aussage, nämlich „Abrakadabra!“ gehen wir genau wie oben vor. Den Block, der die Stimme ändert, können wir hier weglassen, da sie schon durch die vorherige Anweisung eingestellt ist.

Um den Zauberer nun verschwinden zu lassen, benutzen wir den lila Block „Verstecke dich“. Damit gleichzeitig ein Klang ertönt, fügen wir aus der Kategorie „Klang“ noch den Block „spiele Klang ‚Magic Spell‘ ganz“ ein.

Außerdem fügen wir oben nach der ersten Anweisung ein „zeige dich“ ein, damit bei jedem neuen Programmstart der Zauberer wieder sichtbar wird.



Aufgabe 1.2:

Wir möchten jetzt, dass der Zauberer sich in einen Hasen verwandelt und dann sagt „Toll, nicht wahr?“.



Es gibt dafür verschiedene Möglichkeiten.

Lösungsmöglichkeit 1 zu Aufgabe 1.2:

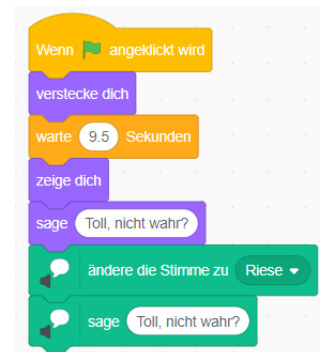
Wir fügen eine neue zusätzliche Figur hinzu, den Hasen.

Diesen verstecken wir für circa 10 Sekunden (solange braucht der Zauberer bis er verschwindet) und dann zeigen wir den Hasen und lassen ihn seinen Spruch sagen.

Damit sind wir auch schon fertig!

Wichtig bei dieser Lösung ist, dass ihr den Block „Wenn grüne Flagge angeklickt wird“ an den Anfang des Skripts setzt (sowohl beim Hasen als auch beim Zauberer!). Dadurch können die Programme gleichzeitig ablaufen, wenn wir auf die grüne Flagge über unserer Bühne klicken.

Programme können also auch parallel laufen und gleichzeitig Befehle ausführen!



Lösungsmöglichkeit 2 zu Aufgabe 1.2:

Wir lassen den Zauberer einfach sein Kostüm wechseln.

Dazu müssen wir auf „Kostüme“ gehen und dann über den blauen Button links unten das Hasen-Kostüm hinzufügen.

Am Anfang des Skripts wechseln wir dann immer zum Zauberer-Kostüm und sobald er zum Hasen werden soll, wechseln wir zum Hasen-Kostüm.

Schaut euch einfach die Lösung mal an, ihr könnt bestimmt alles nachvollziehen!

