

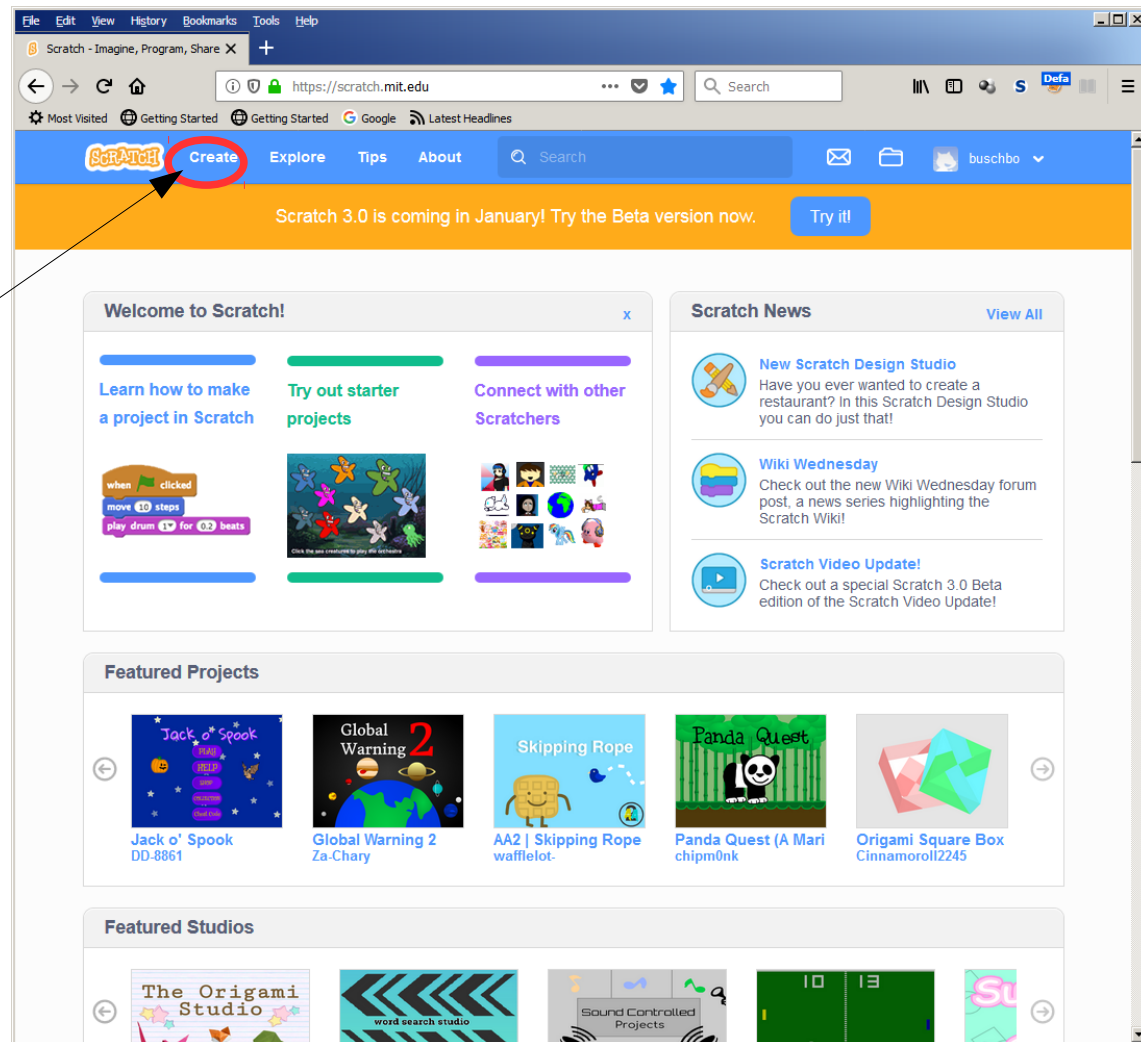
Programmierkurs für Kids

Ein Spiel mit Scratch

André Betz

Unsere Spielwiese

Start



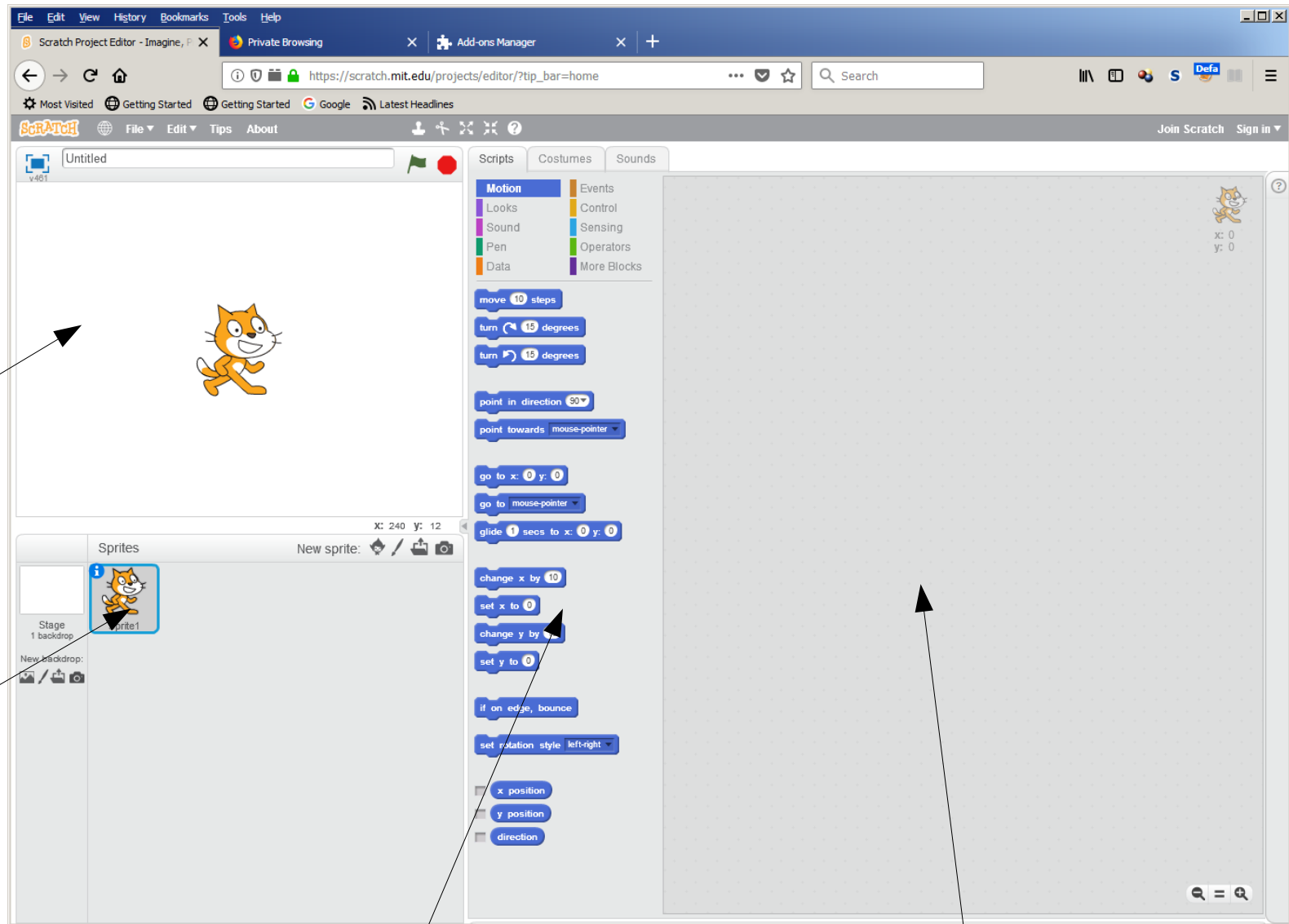
- Webbrowser Seite: scratch.mit.edu
- Scratch 2.0 benötigt Adobe Flash

Spielfeld

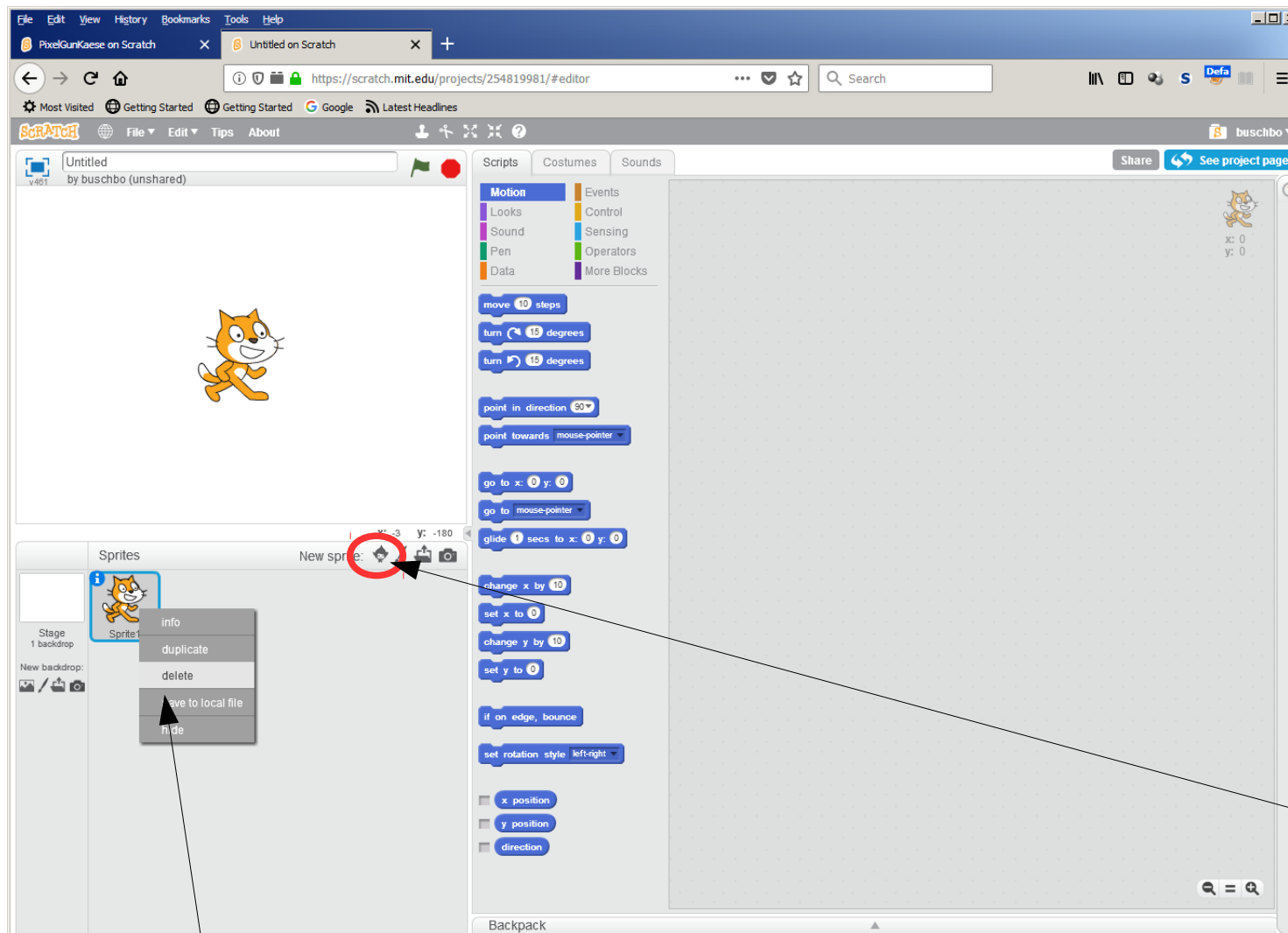
Figuren

Befehlauswahl

Programm

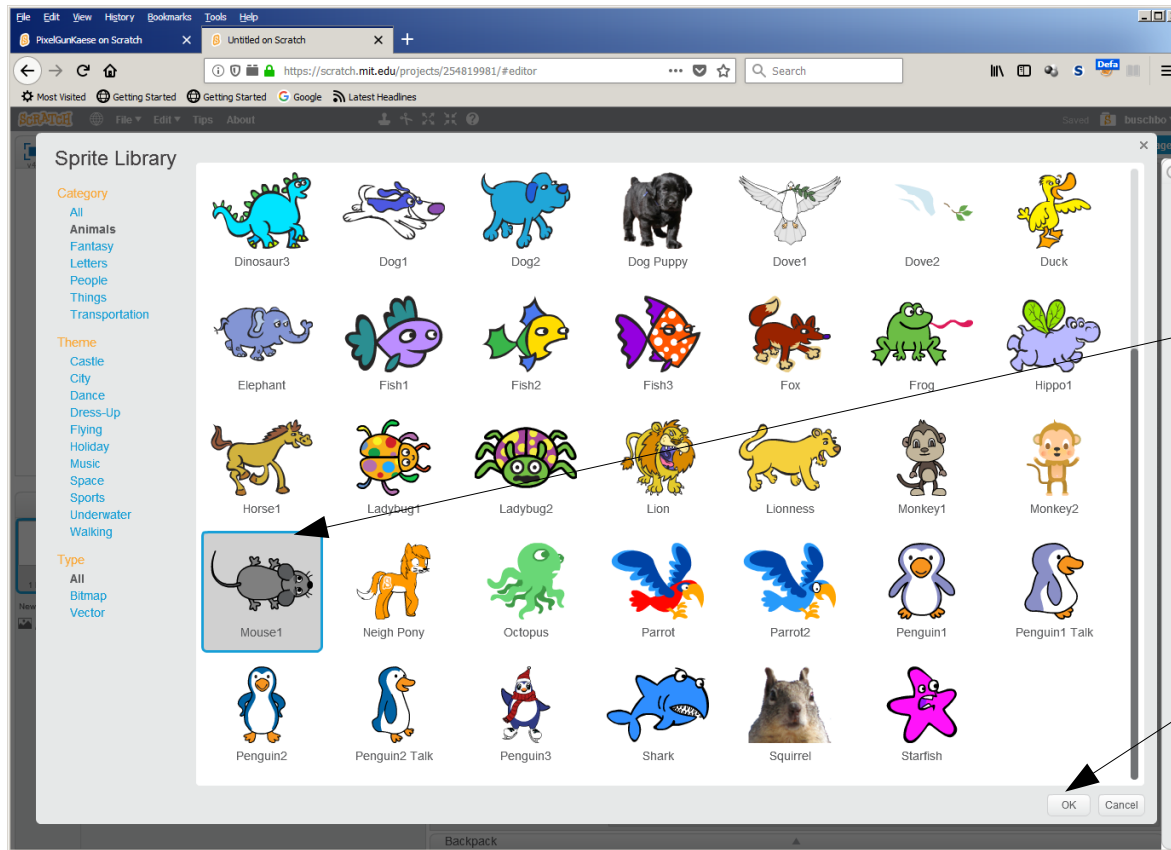


...und los gehts...

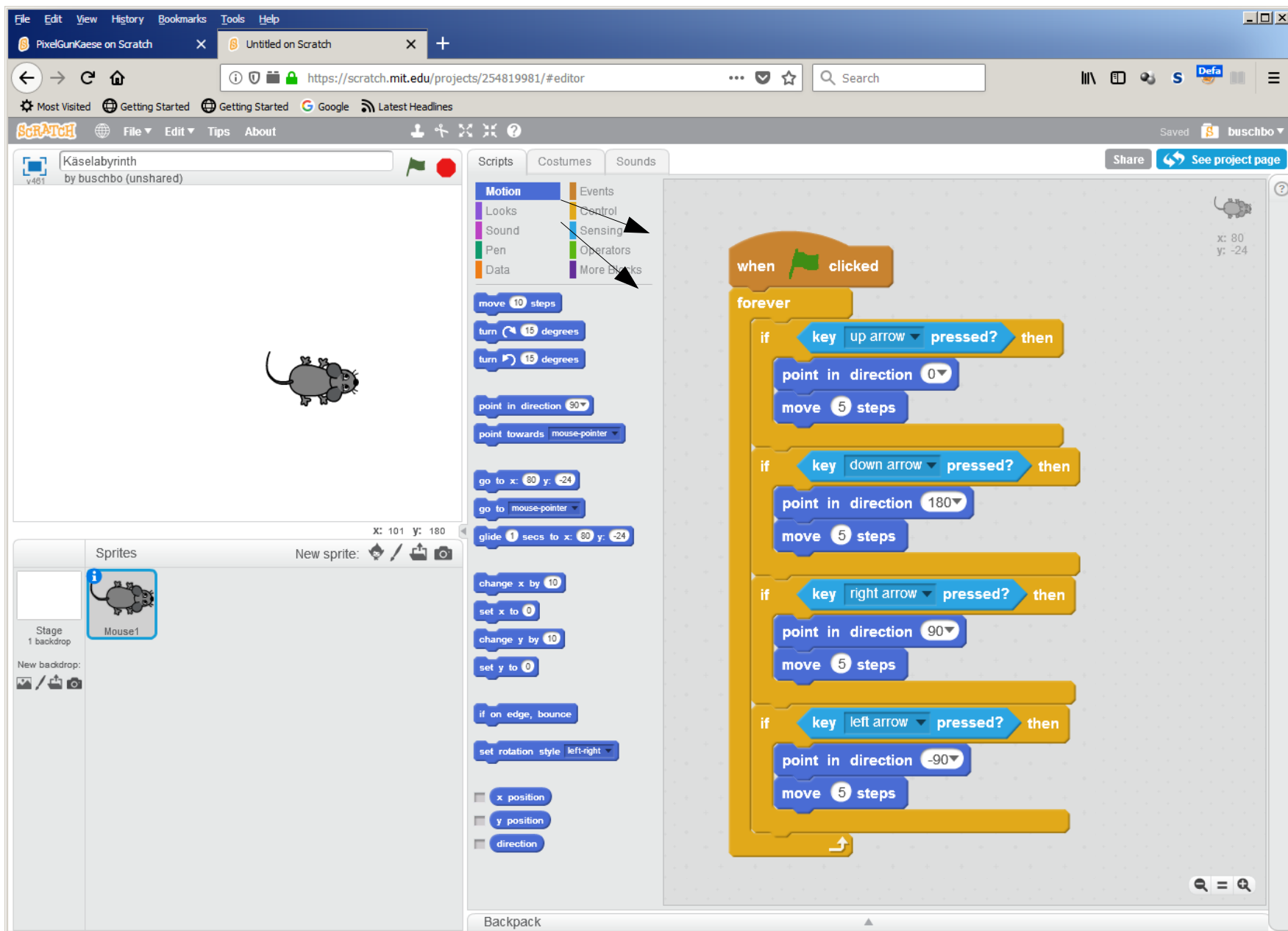


- Hinzufügen der Figur:
 - rechte Maustaste auf „Choose sprite from library“

- Löschen der Figur:
 - Maus auf Figur
 - linke Maustaste drücken
 - rechte Maustaste delete drücken



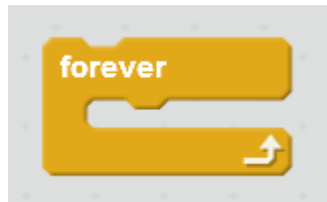
- Mouse1 suchen
- mit rechter Maustaste auswählen
- Mit OK laden



- Steuerelemente aus Befehlsauswahl in das Programmfenster ziehen



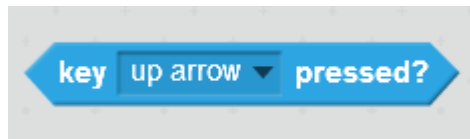
- Ereignis: Wenn die „grüne Fahne“ gedrückt wird, dann starte die Befehle ab hier



- Kontrolle: Schleife, alles was darin ist wird endlos ausgeführt



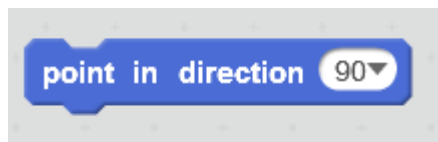
- Kontrolle: Bedingung, wenn da was passiert, dann mache das was darin steht



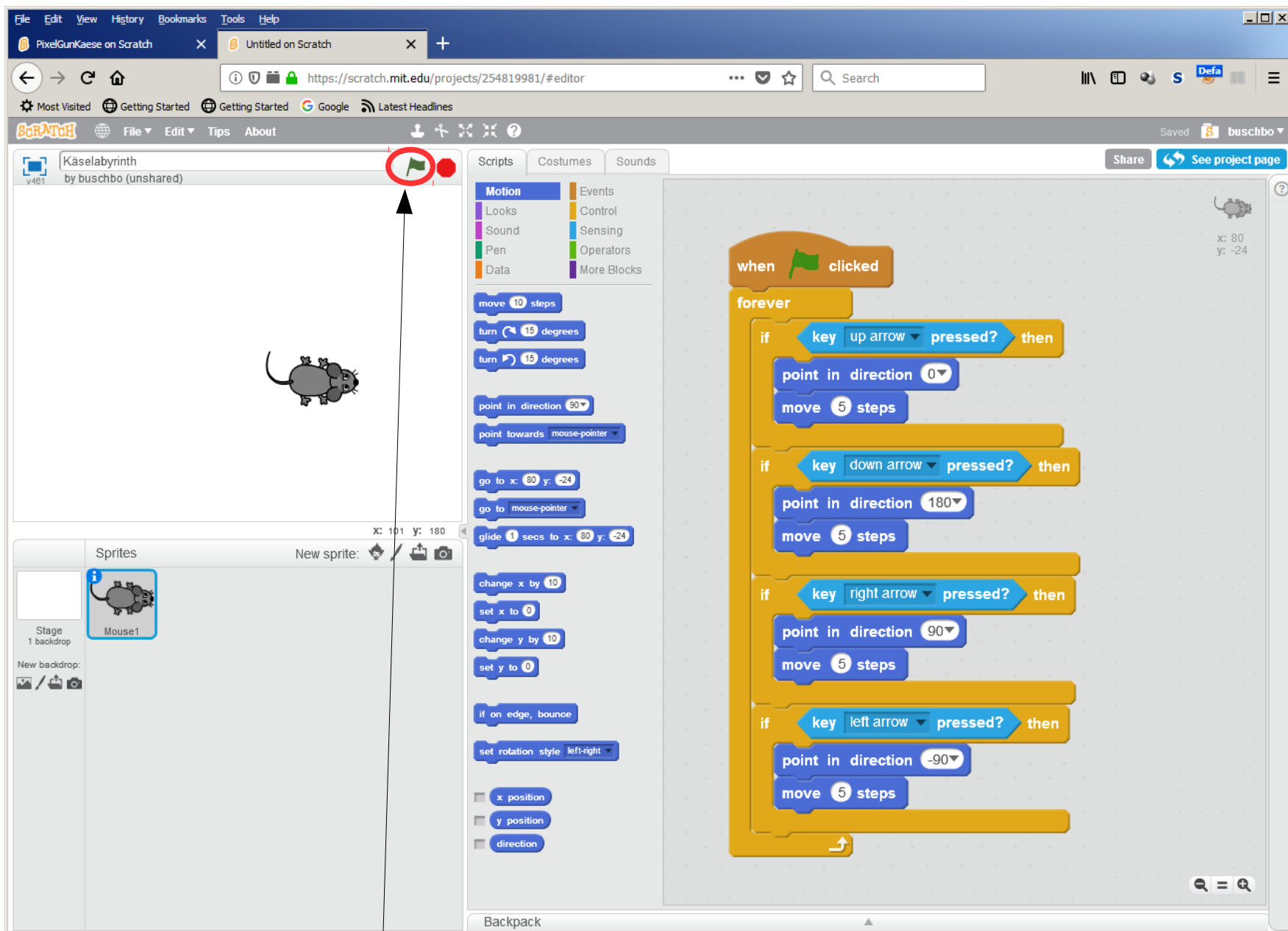
- Fühlen: Es wurde die Taste nach oben gedrückt. Unter dem schwarzen Pfeil stehen noch andere Tasten zur Auswahl



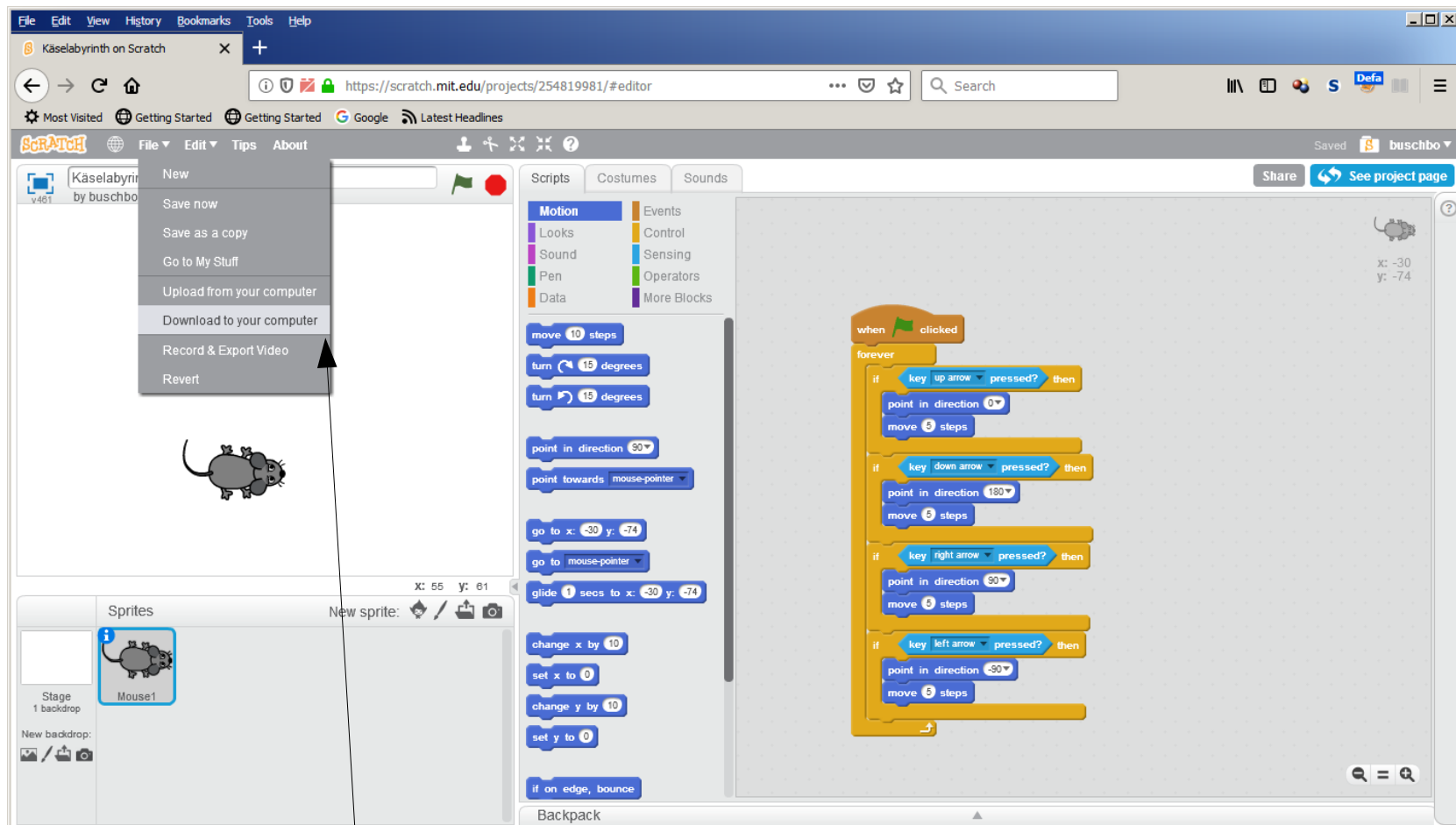
- Aktion: Bewege die Figur um 5 Schritte in die Richtung, in die sie schaut



- Aktion: Schaue in die Richtung nach recht. Unter dem schwarzen Pfeil steht auch noch die Richtung oben, unten und links

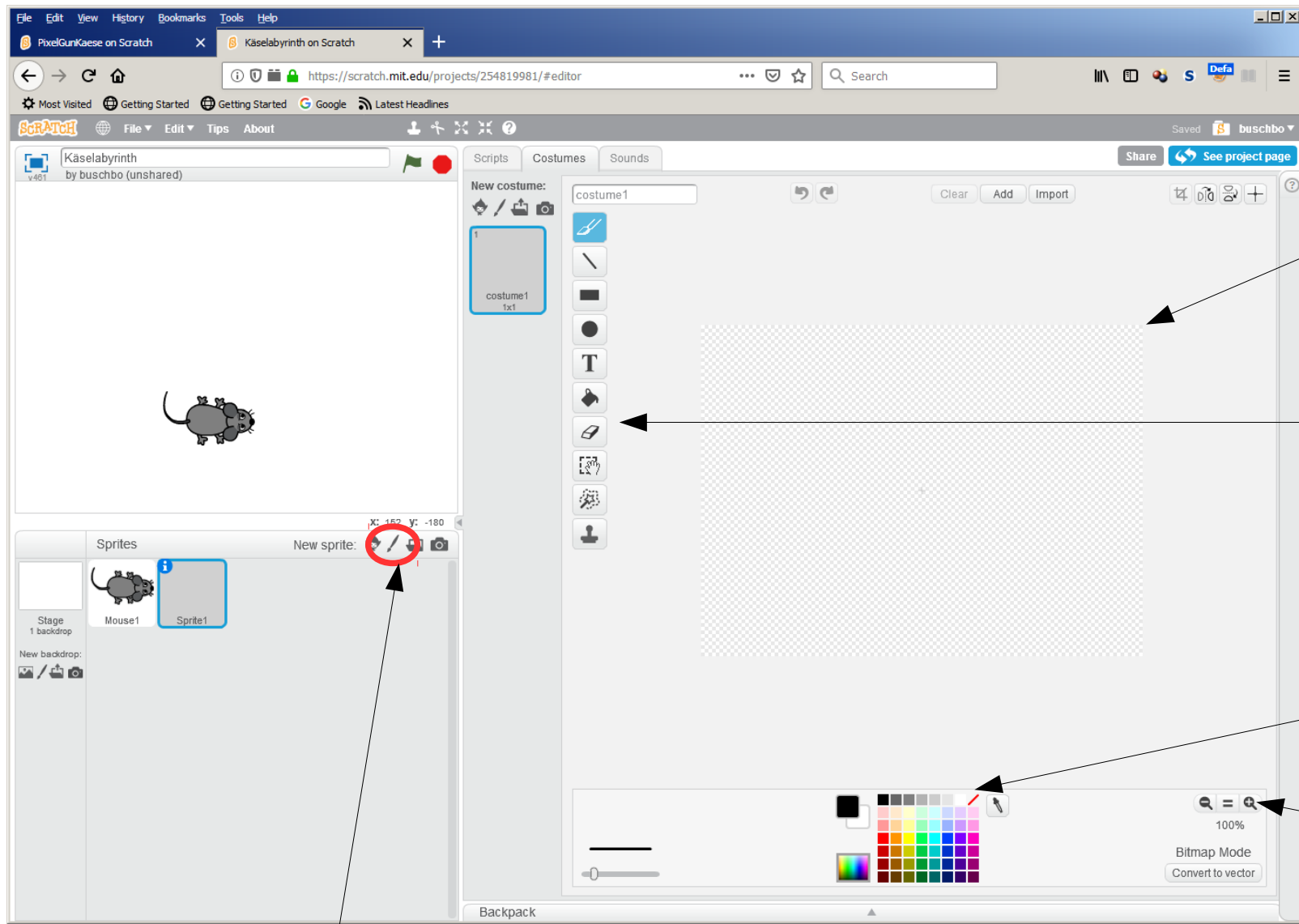


- Testen: Starte mit der grünen Fahne und bewege die Pfeiltasten

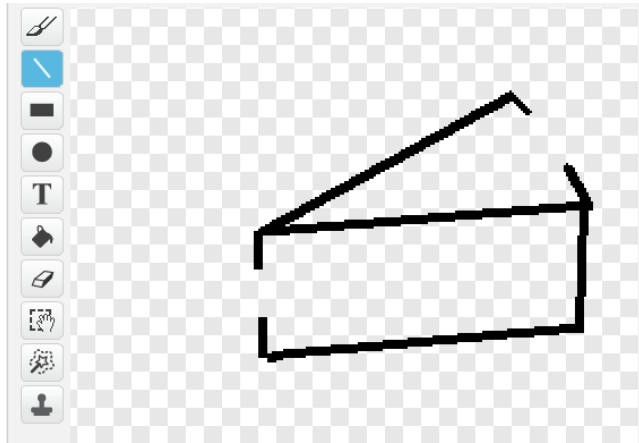


- Das wichtigste überhaupt: Abspeichern

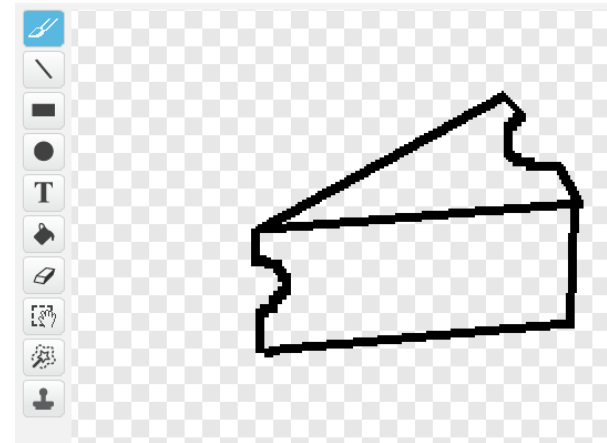
Jetzt mal was malen



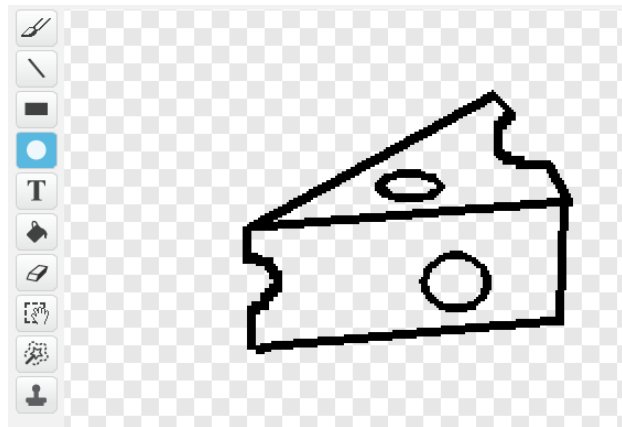
- Malfeld starten



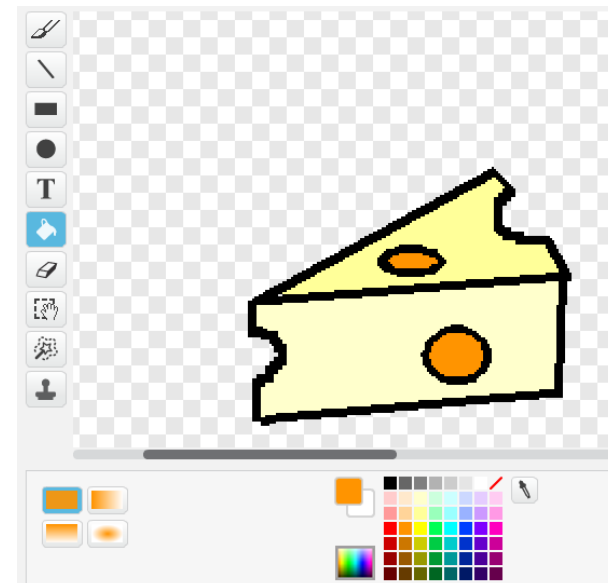
1) Mit Linieal gerade Striche zeichnen



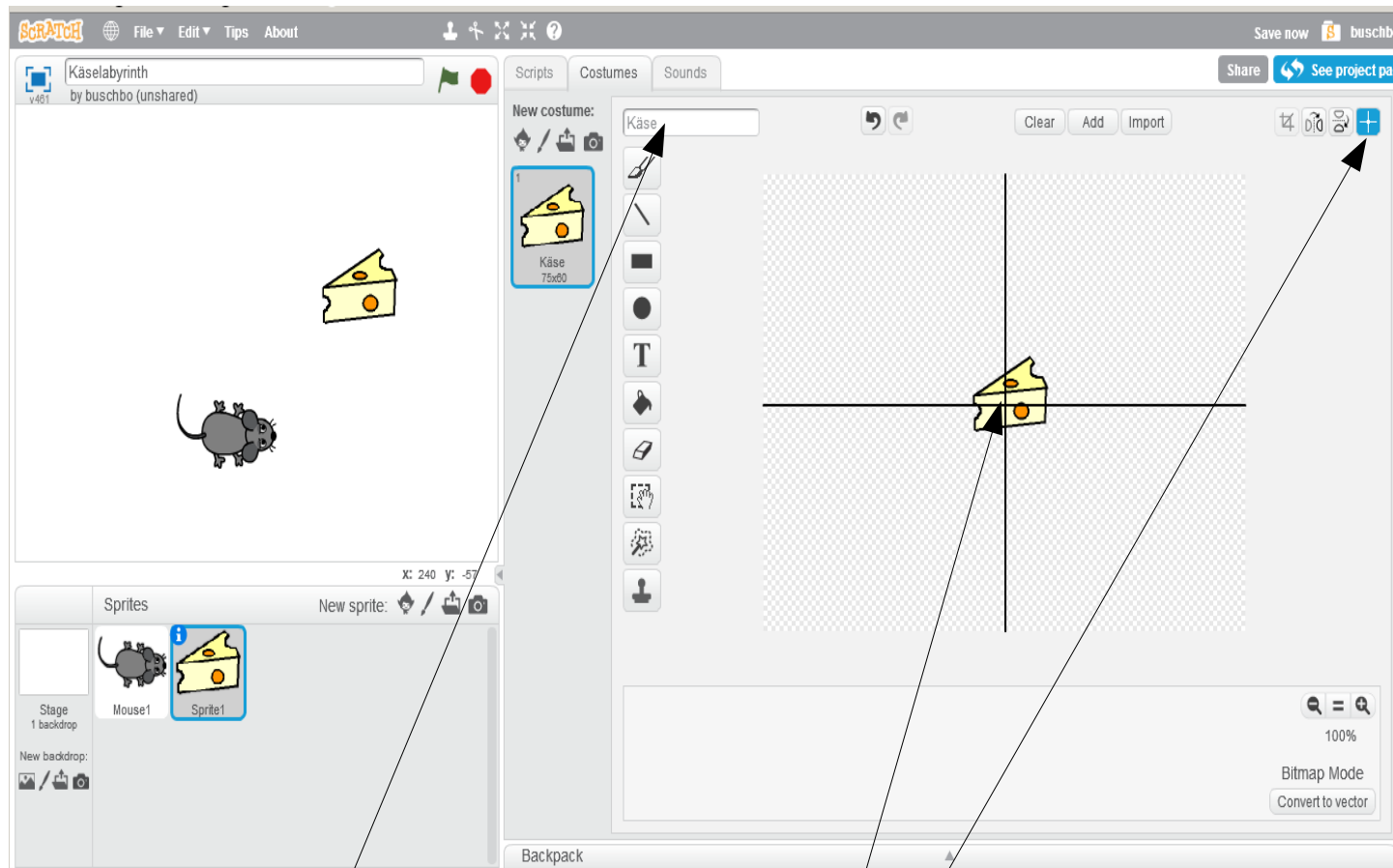
2) Mit Pinsel krumme Linien zeichnen



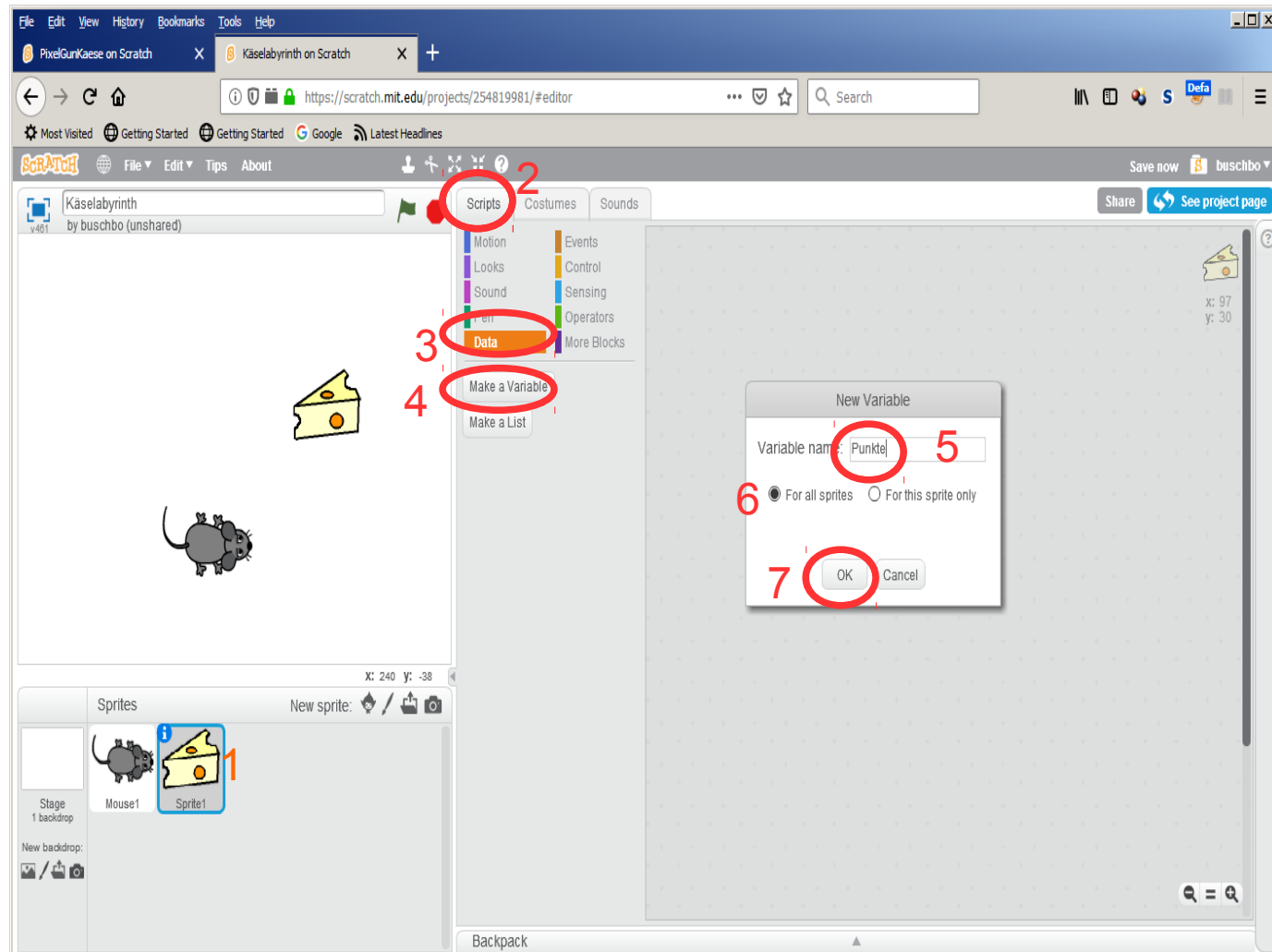
3) Mit Kreis runde Löcher zeichnen



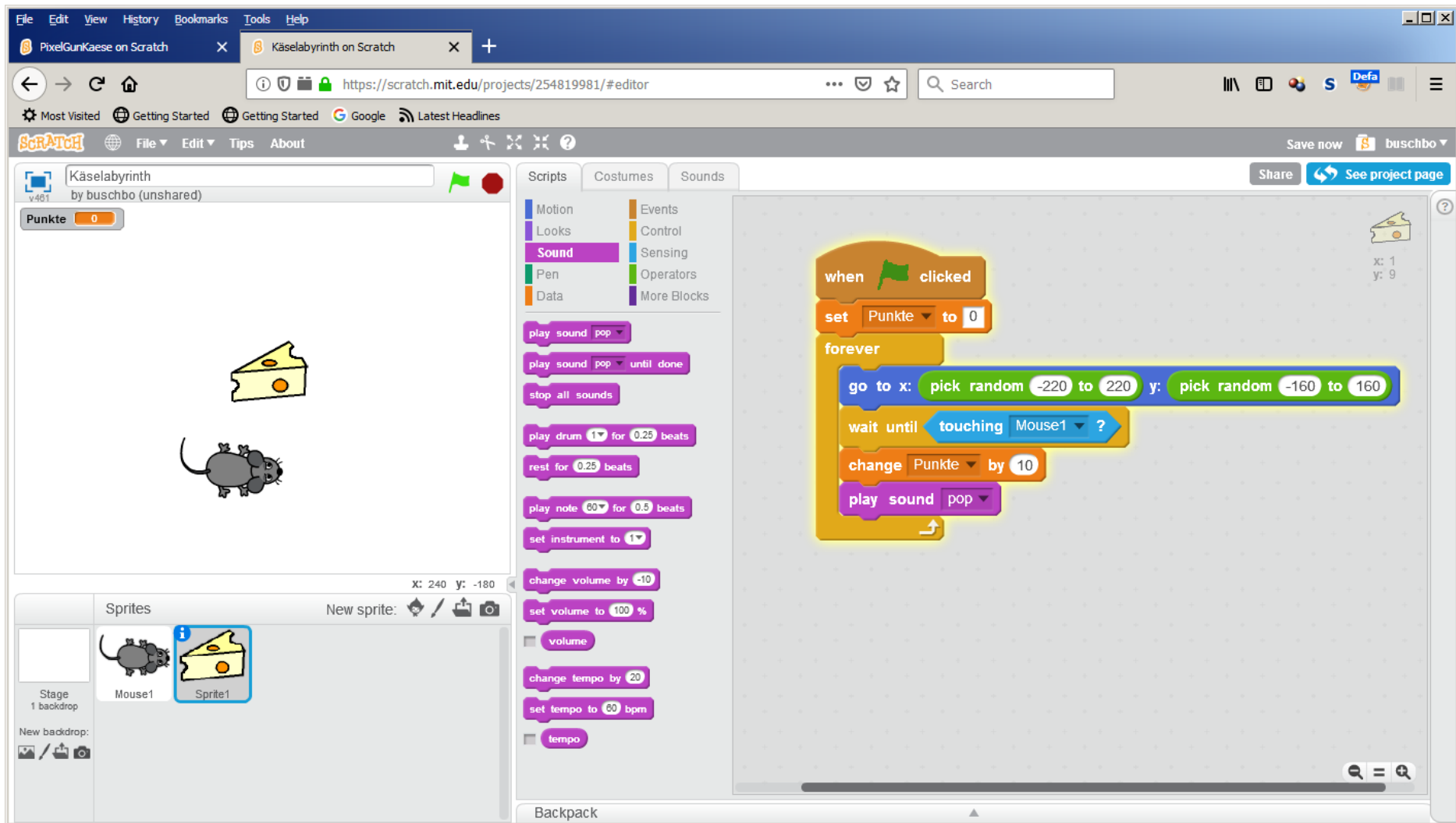
4) Mit Eimer **geschlossene** Flächen ausfüllen



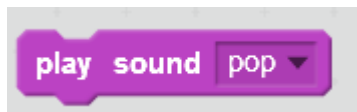
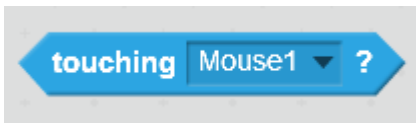
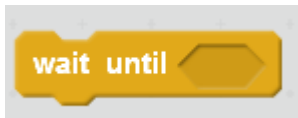
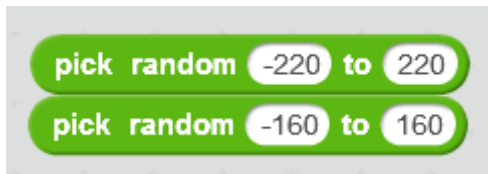
- Namen vergeben
- Mitte des Käses festlegen



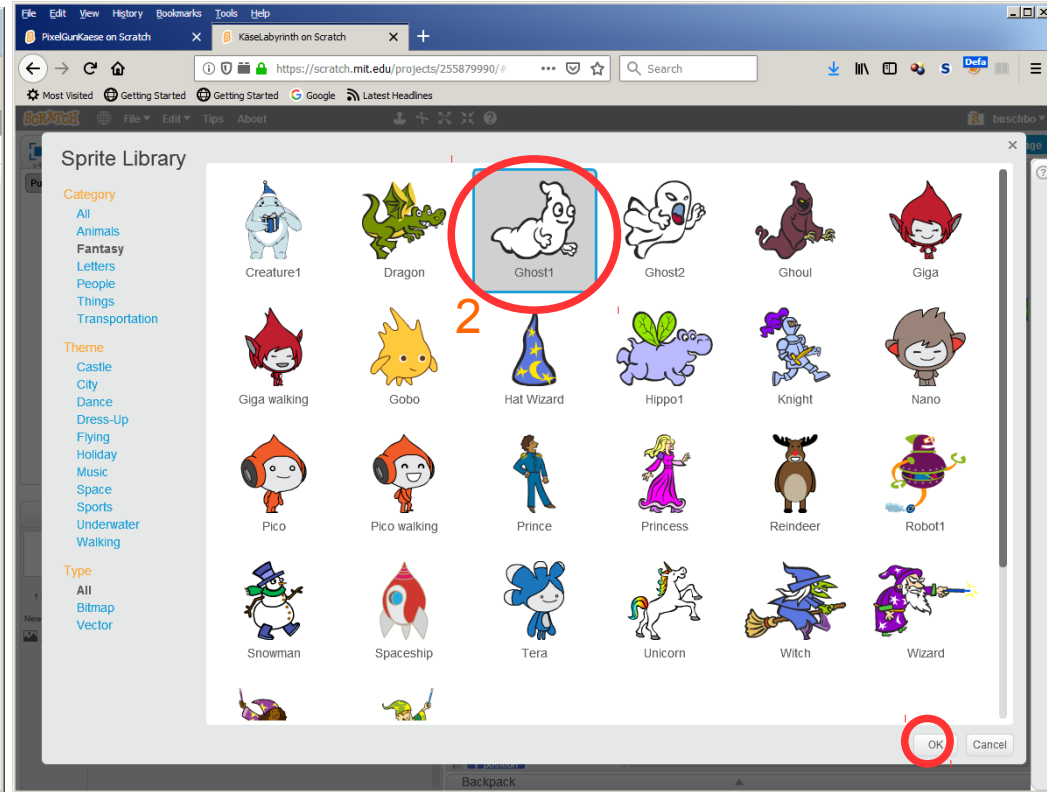
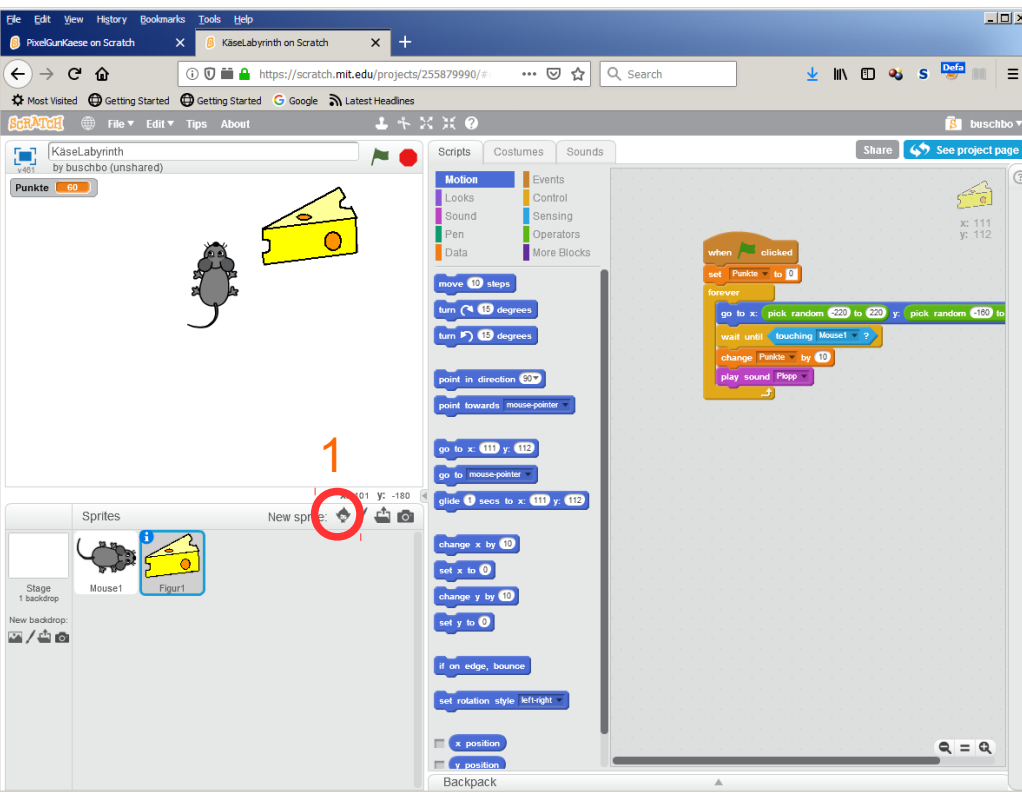
- 1) Käse auswählen
- 2) Auf Befehlsfolge gehen
- 3) Datenspeicher hinzufügen
- 4) Einen Speicher erzeugen
- 5) Name des Speichers für unsere Punkte: Punkte
- 6) Speichersname soll für alle gelten
- 7) Mit OK abschließen



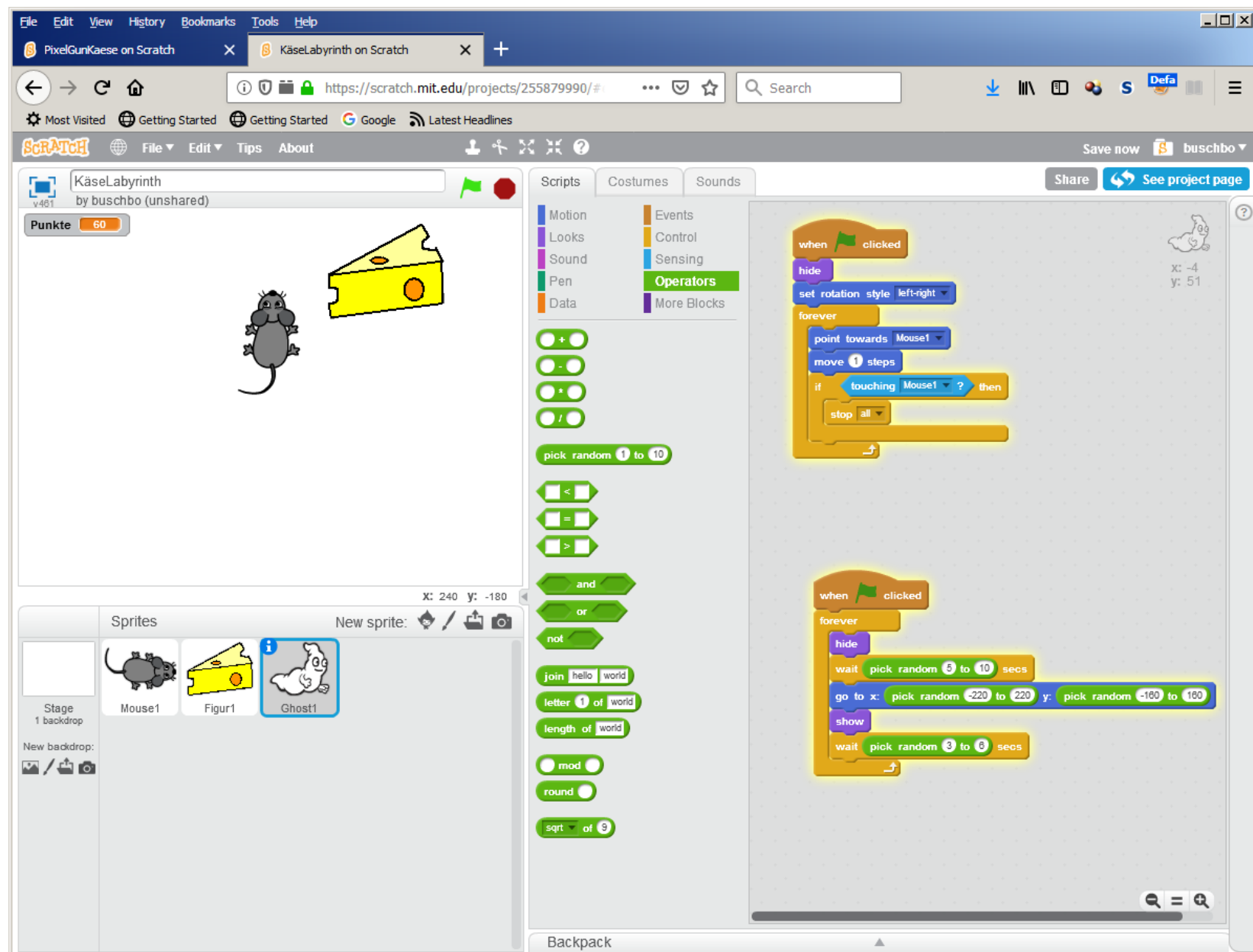
- Was der Käse so machen soll



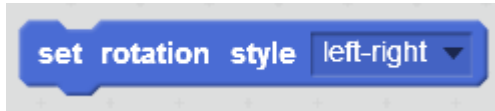
- Daten: Setzt unseren Punktestand auf null
- Bewegung: setzt unseren Käse an die Position 10,10
- Operation: Zufallszahl zwischen -220 bis 220 und -160 bis 160
- Kontrolle: Schleife, warte so lange, bis ein Ereignis eintritt
- Ereignis: Die Maus hat den Käse berührt
- Daten: wir bekommen 10 Punkte und merken diese
- Geräusche: Spiel einen Klang ab



- Neue Figur Ghost 1 holen



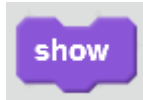
- Schreibe zwei Programme für den Geist



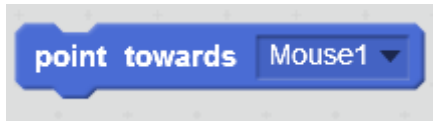
- Bewegung: Drehung nur links oder rechts möglich



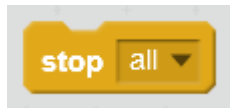
- Erscheinung: unsichtbar



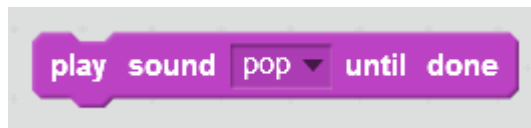
- Erscheinung: sichtbar



- Bewegung: bewege dich Richtung Maus

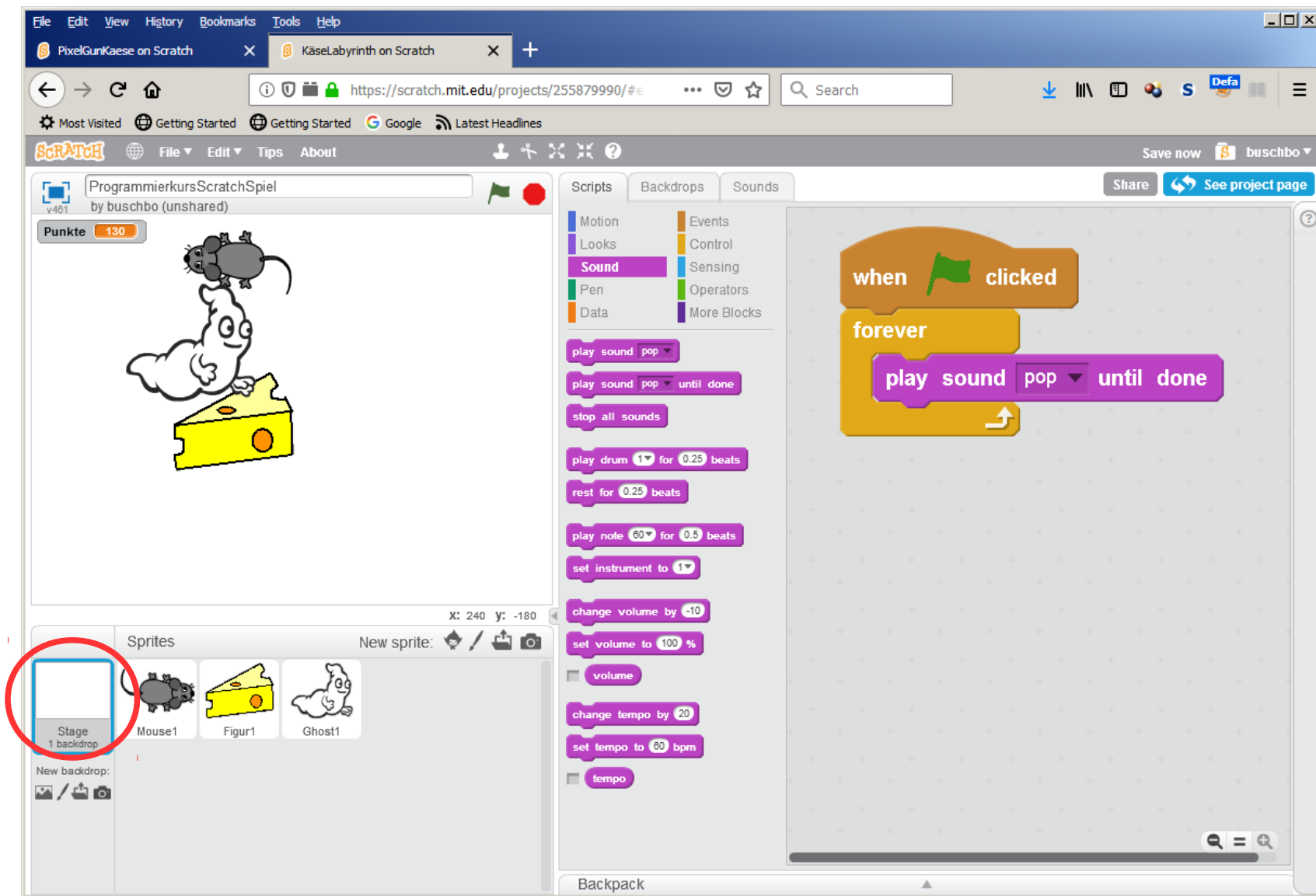


- Kontrolle: Stopp alle Befehlsausführungen

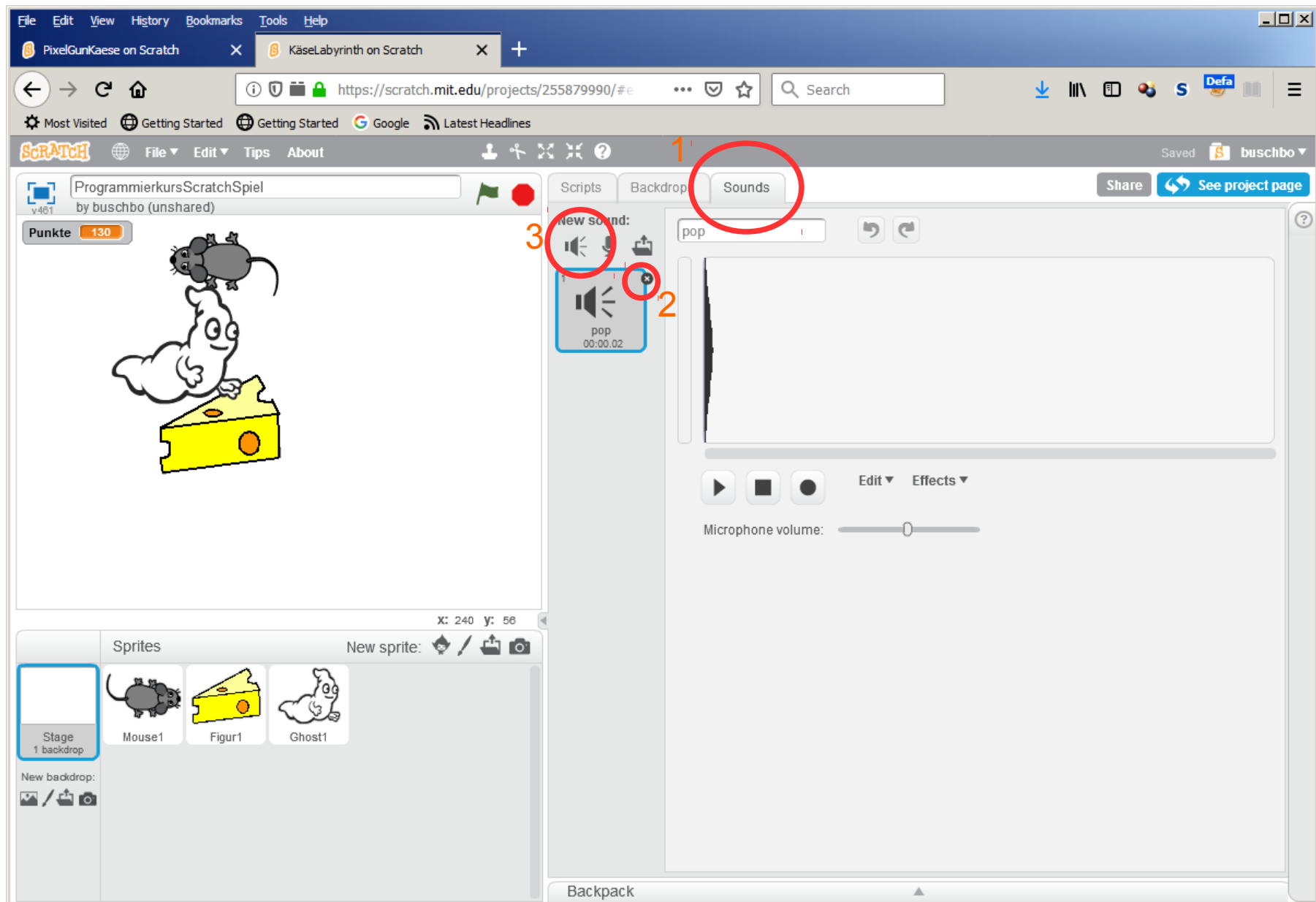


- Geräusche: Spiele klang bis zum Ende

Ohren zu halten

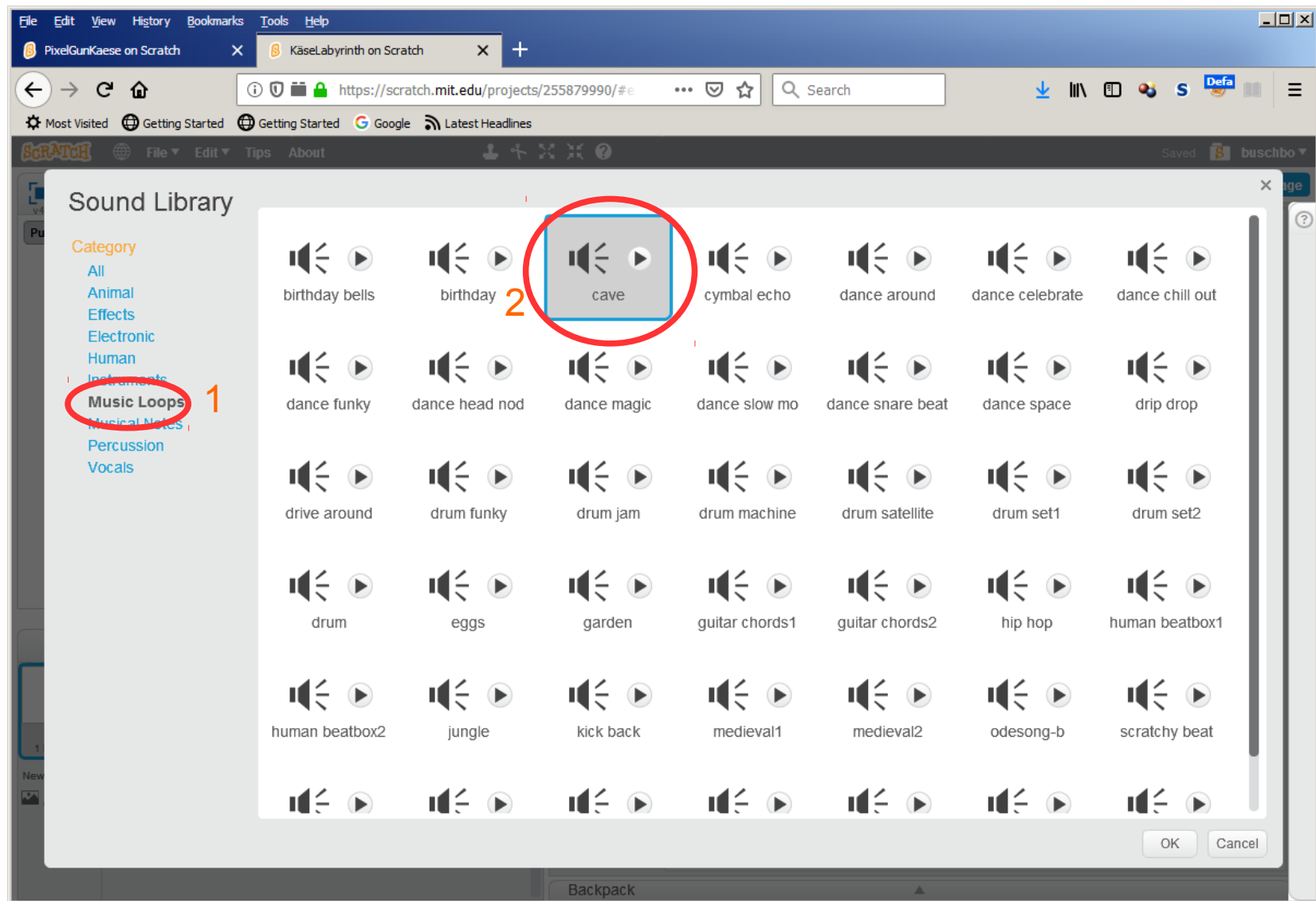


- Musik/Geräusche werden der Bühne zugeordnet



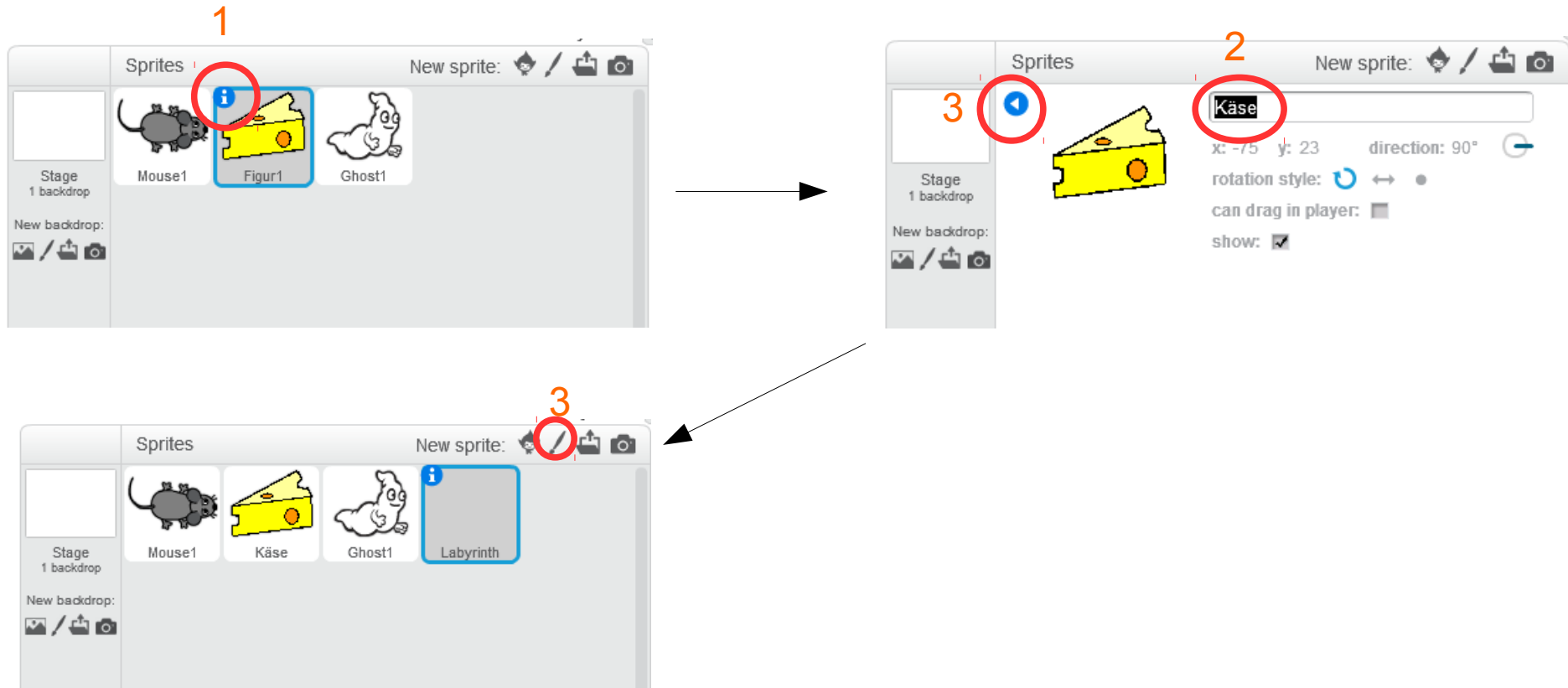
- Bisheriges Geräusch entfernen
- Musik aus der Bibliothek aussuchen

scratch@AndreBetz.de

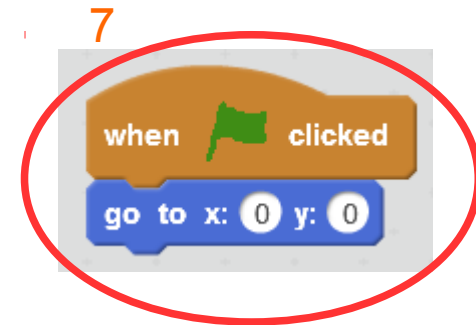
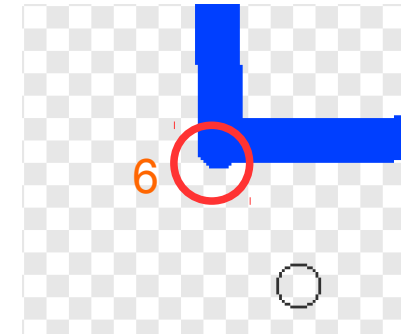
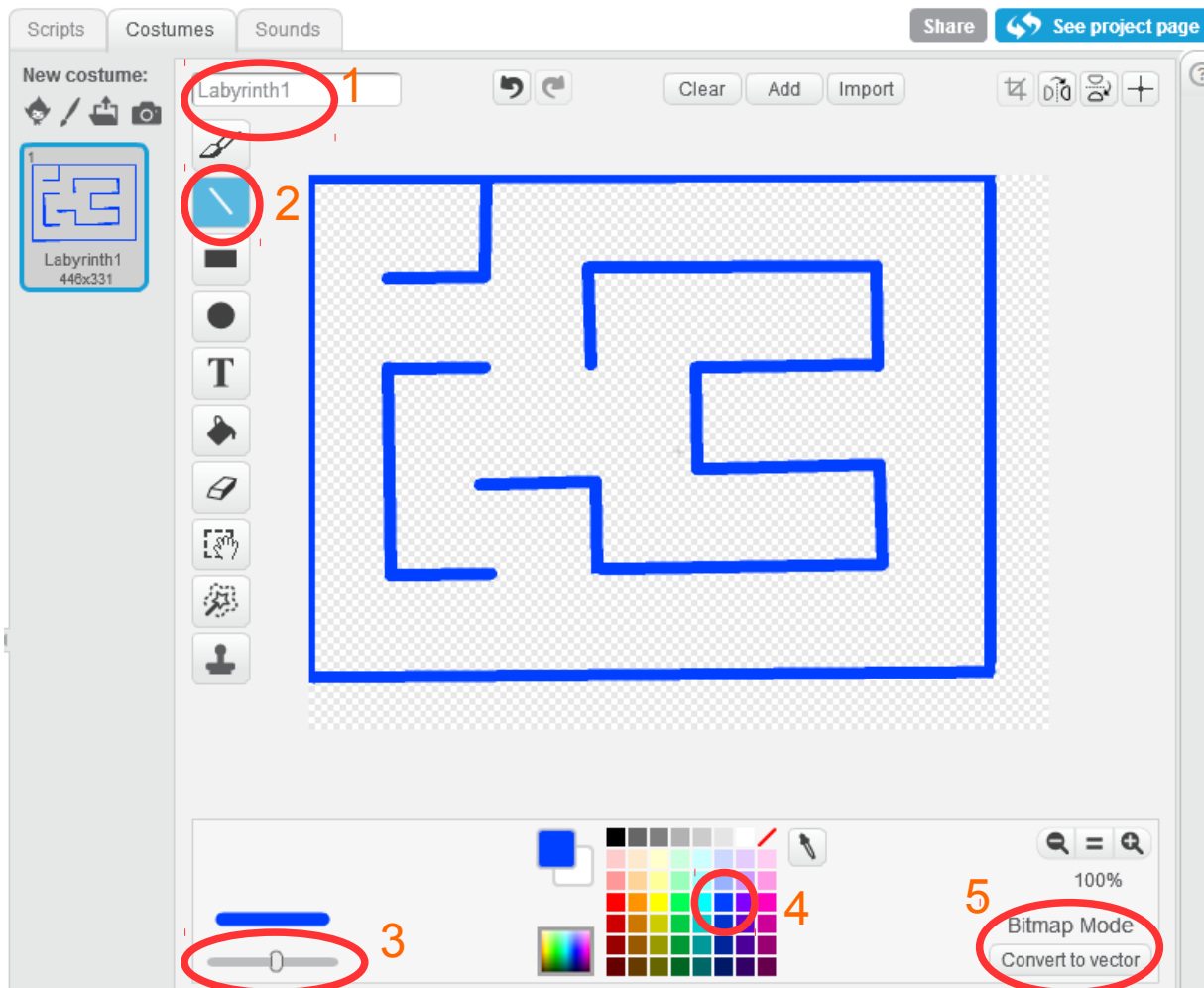


- Eine Musikscheife für die gesamte Spieldauer

Unser Spielfeld



- Figur umbenennen in Käse
 - „i“ anklicken
 - Kästchen mit Namen anklicken
 - Name in „Käse“ ändern
 - Mit Pfeil wieder zurück
- Neue Figur „Labyrinth“ erstellen für das Spielfeld



- 1) Name Labyrinth1
- 2) Lineal auswählen
- 3) Mittlere Strichstärke
- 4) Einheitliche Farbe für das Spielfeld auswählen
- 5) Bitmap Mouds
- 6) Ecken sauber gestalten, notfalls mit Radierer nachbearbeiten
- 7) Befehle zum Labyrinth einfügen.