

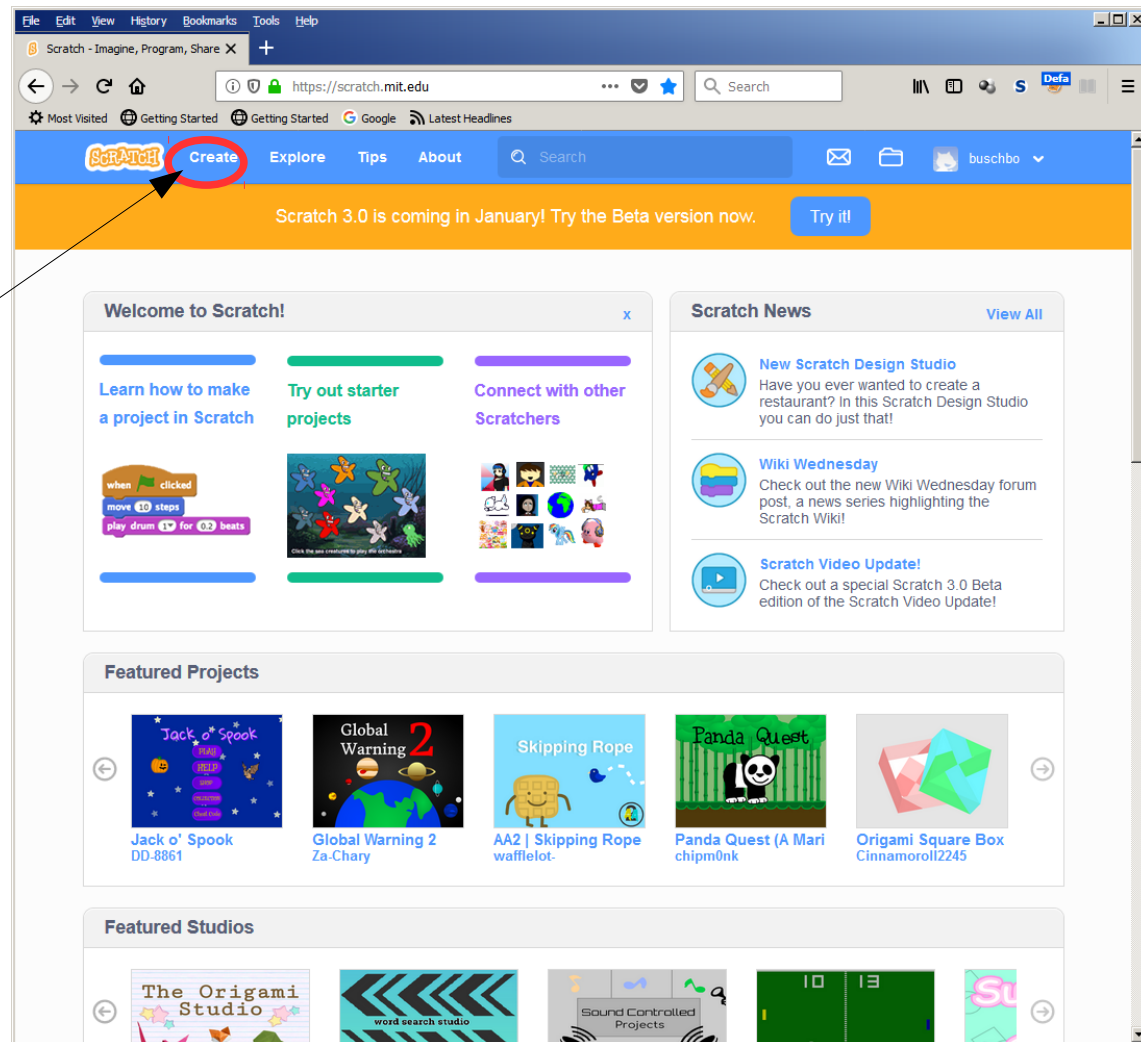
# Programmierkurs für Kids

Ein Spiel mit Scratch

André Betz

# Unsere Spielwiese

Start



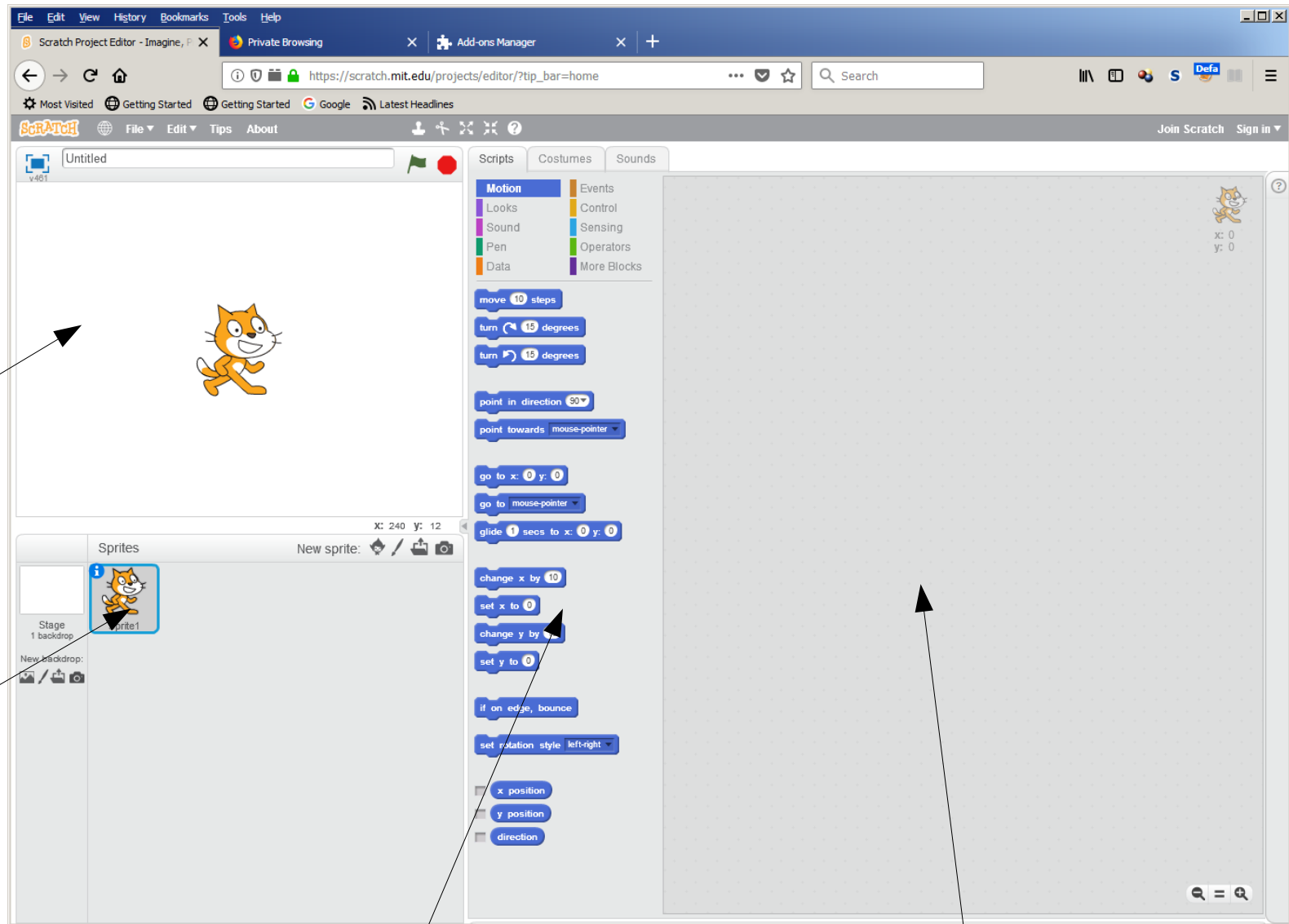
- Webbrowser Seite: scratch.mit.edu
- Scratch 2.0 benötigt Adobe Flash

Spielfeld

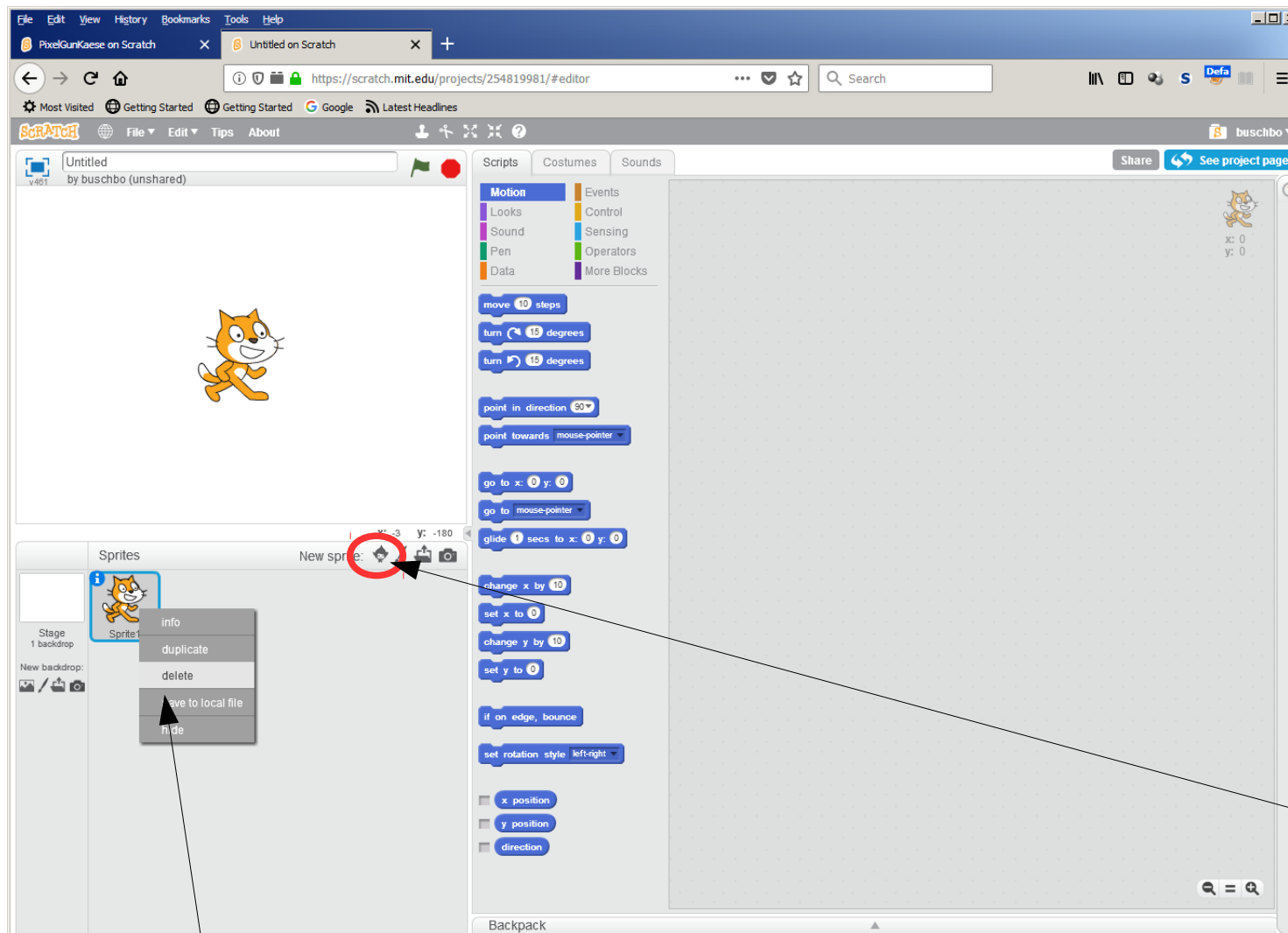
Figuren

Befehlauswahl

Programm

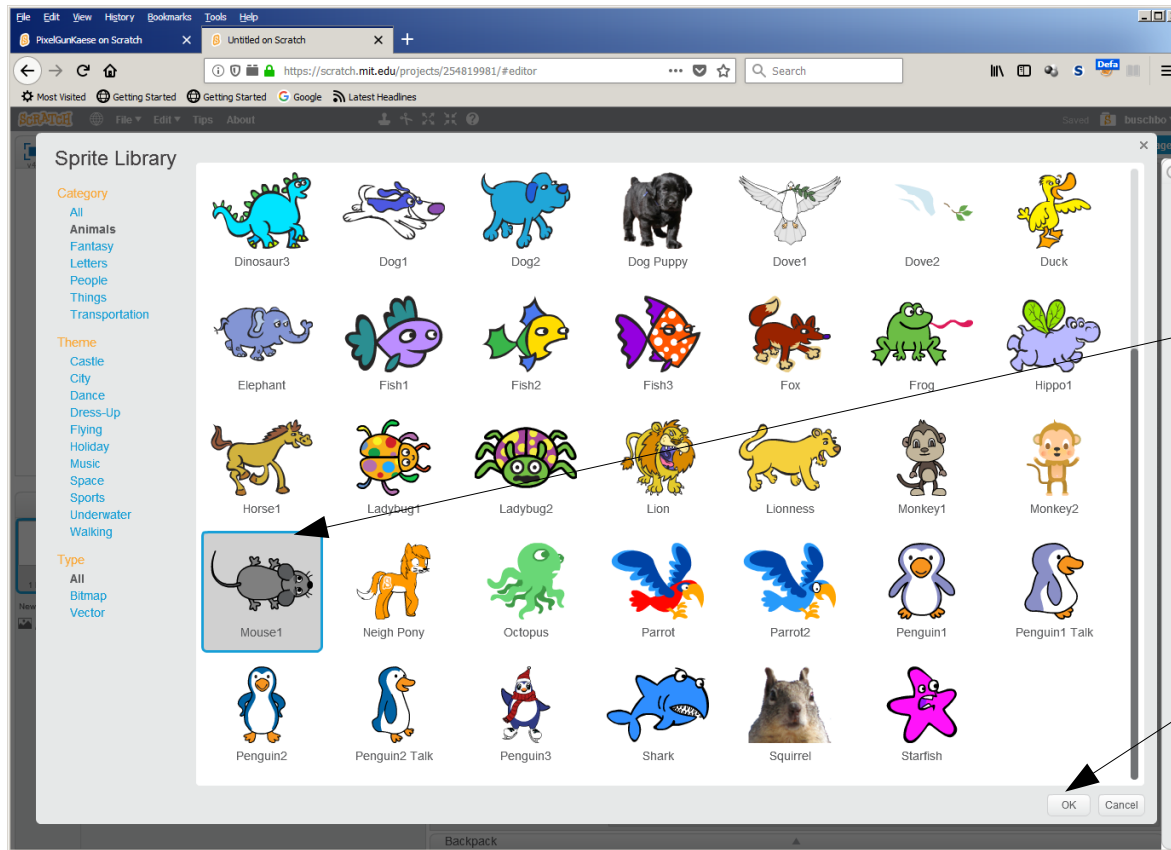


...und los gehts...

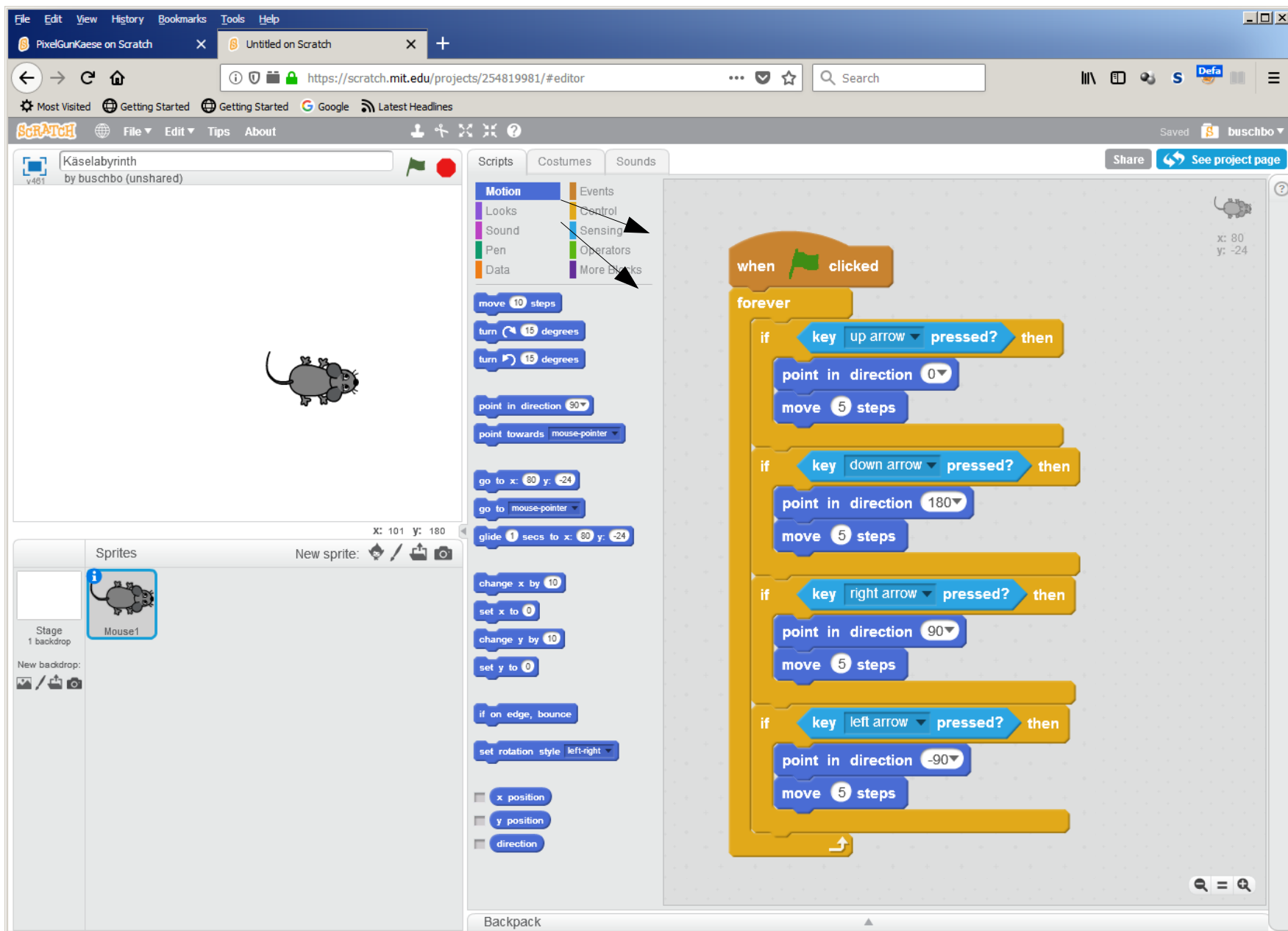


- Hinzufügen der Figur:
  - rechte Maustaste auf „Choose sprite from library“

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



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

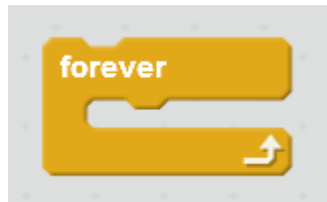


- Steuerelemente aus Befehlsauswahl in das Programmfenster ziehen





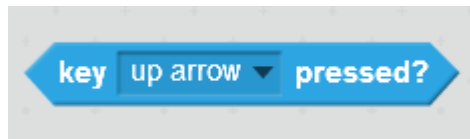
- Ereignis: Wenn die „grüne Fahne“ gedrückt wird, dann starte die Befehle ab hier



- Schleife: alles was darin ist wird endlos ausgeführt



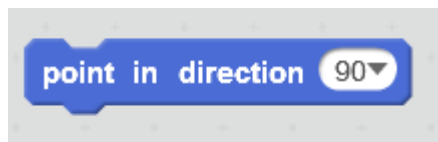
- Bedingung: Wenn da was passiert, dann mache das was darin steht



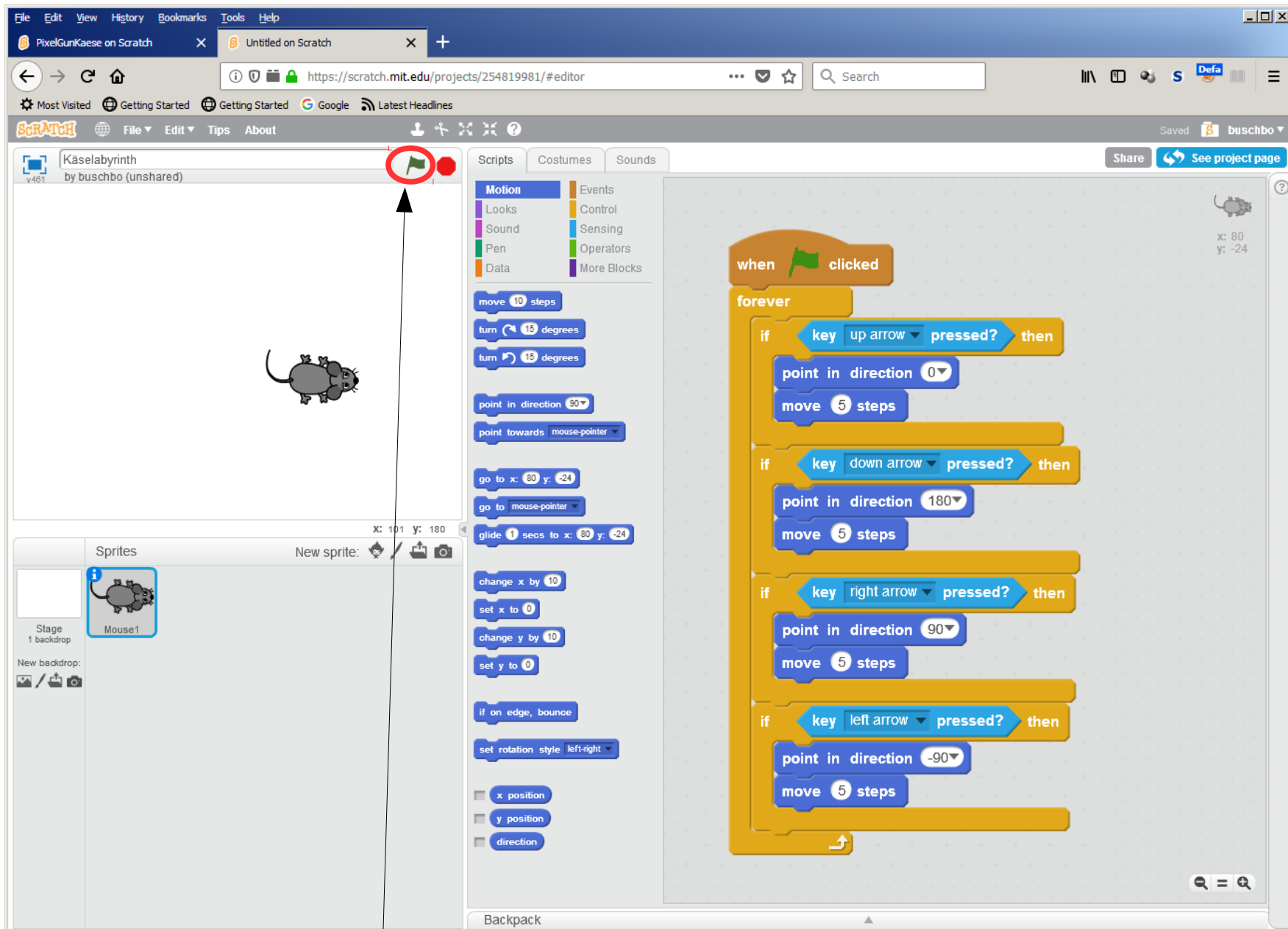
- Fühlen: Es wurde die Taste nach oben gedrückt. Unter dem schwarzen Pfeil stehen noch andere Tasten zur Auswahl



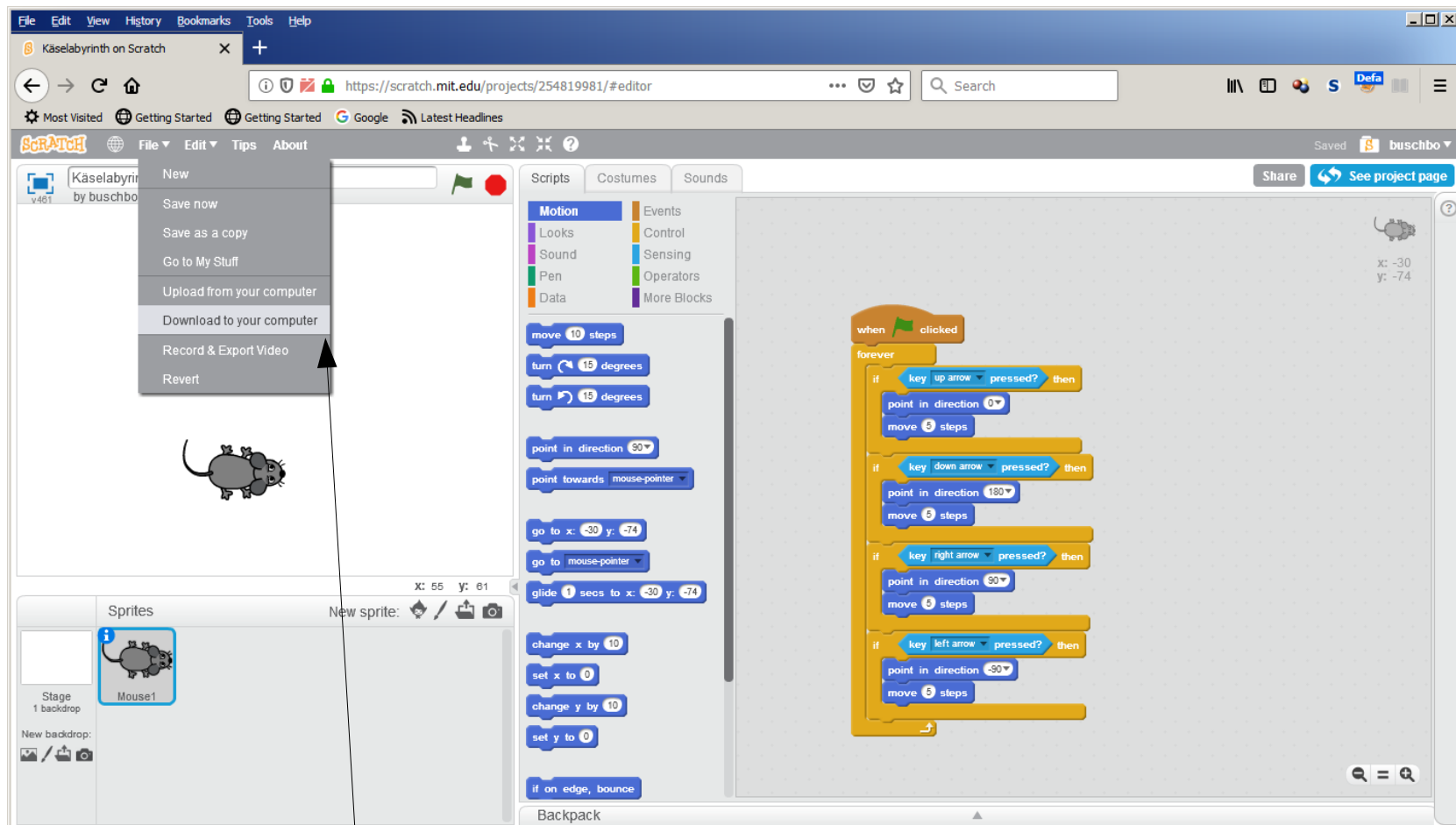
- Aktion: Bewege die Figur um 5 Schritte in die Richtung, in die sie schaut



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

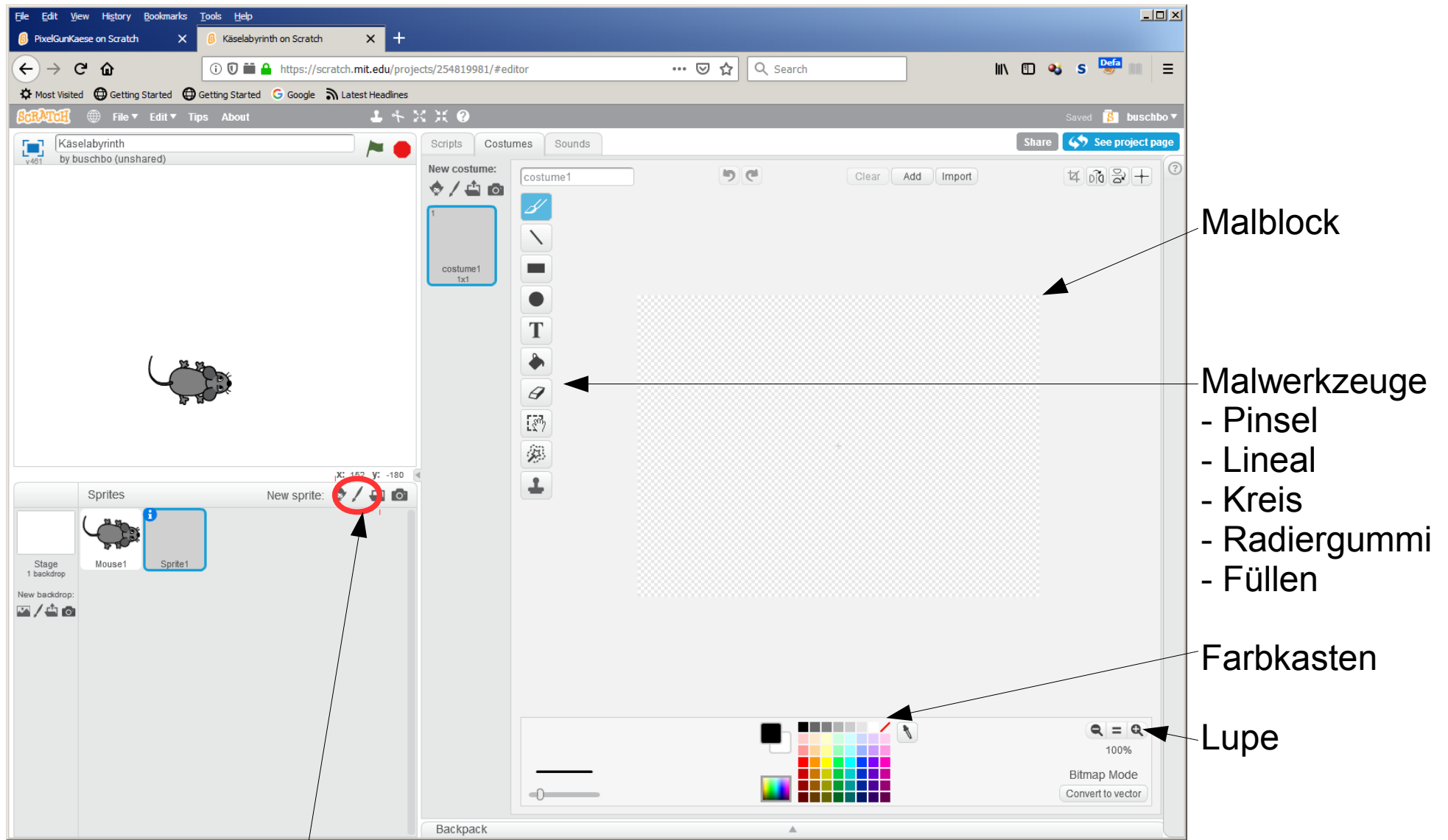


- Testen: Starte mit der grünen Fahne und bewege die Pfeiltasten

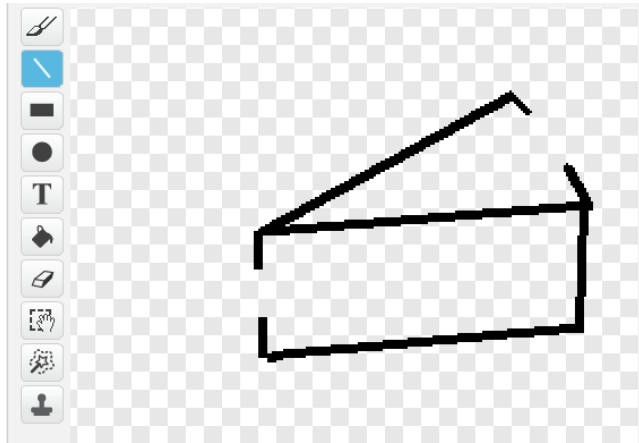


- Das wichtigste überhaupt: Abspeichern

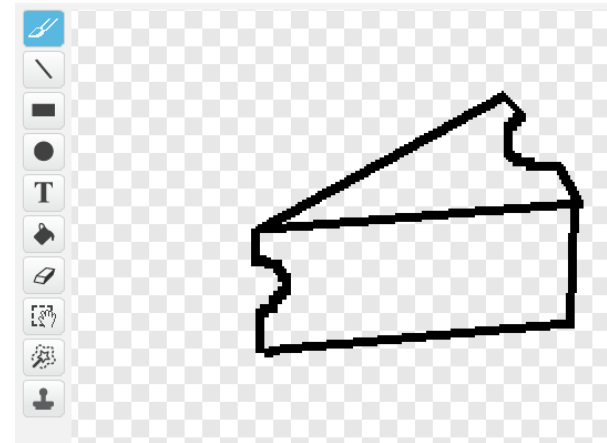
# Jetzt mal was malen



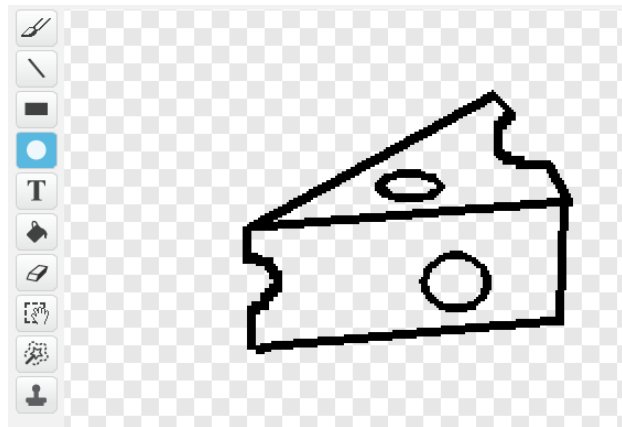
- Malfeld starten



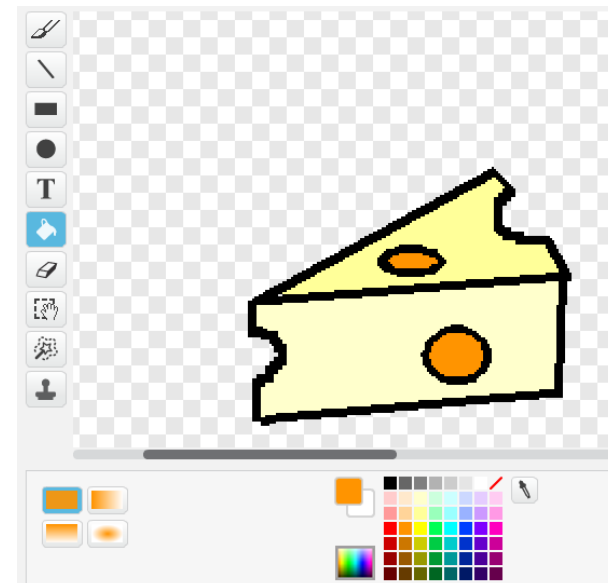
1) Mit Linieal gerade Striche zeichnen



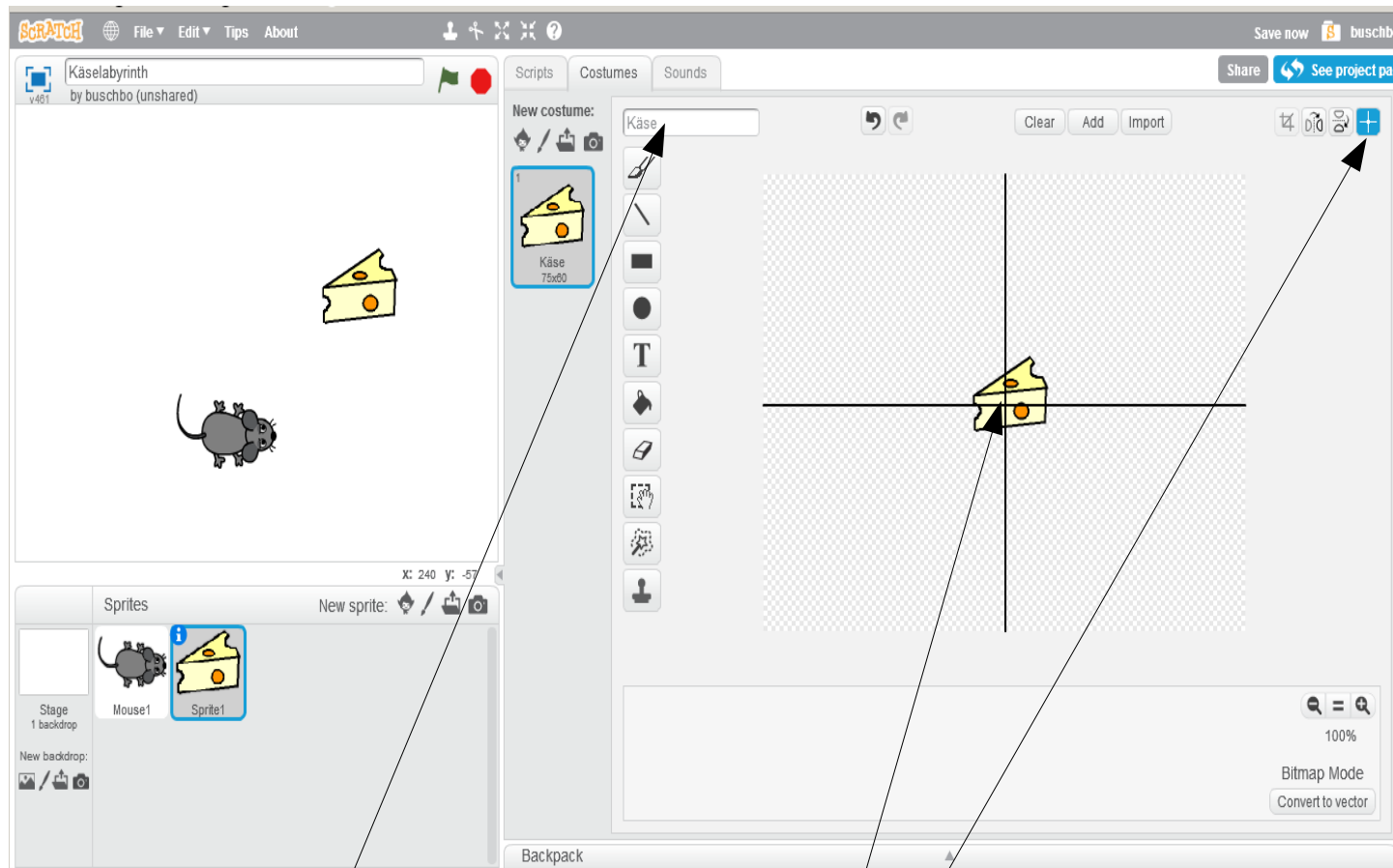
2) Mit Pinsel krumme Linien zeichnen



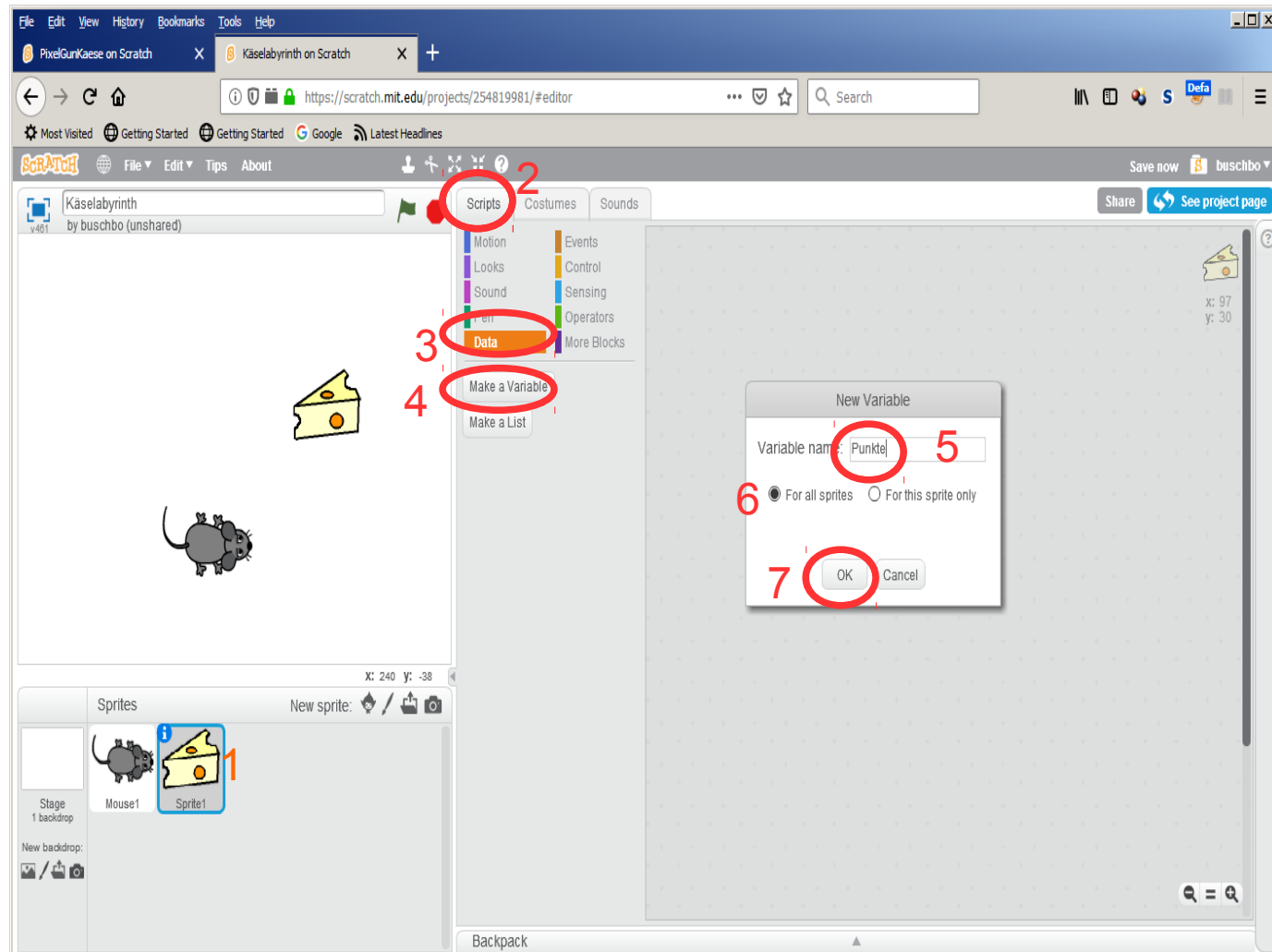
3) Mit Kreis runde Löcher zeichnen



4) Mit Eimer **geschlossene** Flächen ausfüllen

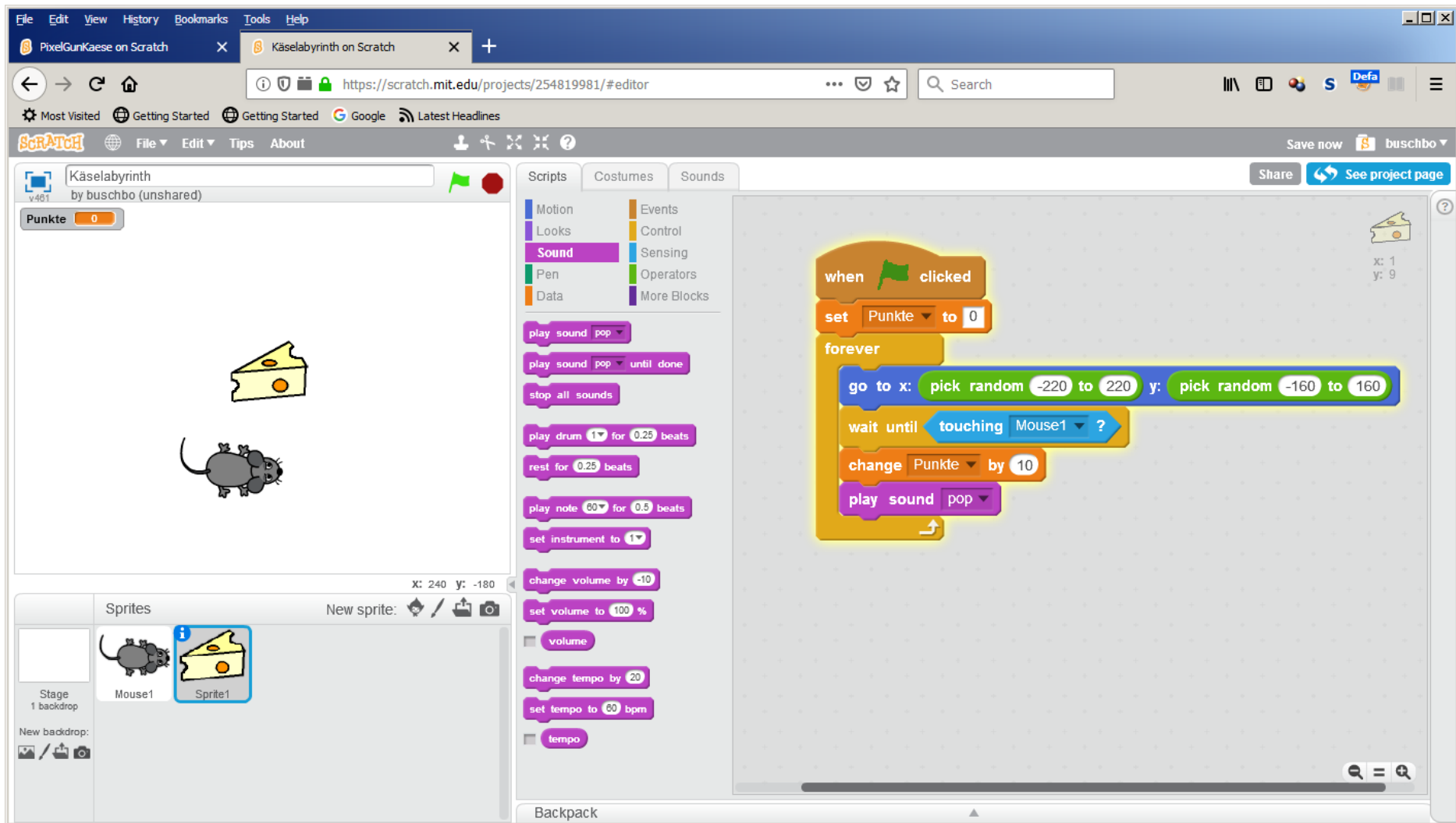


- Namen vergeben
- Mitte des Käses festlegen



- 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





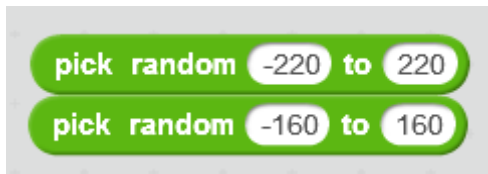
- Was der Käse so machen soll



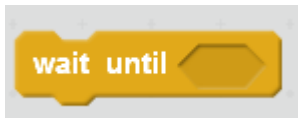
- Daten: Setzt unseren Punktestand auf null



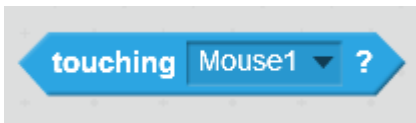
- Bewegung: setzt unseren Käse an die Position 10,10



- Operation: Zufallszahl zwischen -220 bis 220 und -160 bis 160



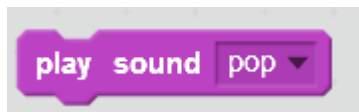
- Schleife: warte so lange, bis ein Ereignis eintritt



- Ereignis: Die Maus hat den Käse berührt



- Daten: wir bekommen 10 Punkte und merken diese



- Geräusche: Spiel einen Klang ab