

Eine Geschichte gestalten

Die Geschichte

Der Hund Bello sieht eine Banane und wundert sich, was das ist. Danach läuft er zu der Banane und stellt fest, dass er keine Bananen mag.

Das Programm

Gestalte die Geschichte von Bello in Scratch. Das Programm soll folgende Figuren besitzen:

1. Den Hund Bello (Figur Dog2) an der Position x: -180; y: -82
2. Die Bananen (Figur Bananas) an der Position x: 190; y: -82

Wähle für die Geschichte eine passende Bühne.

Das Programm soll nach folgendem Ablauf funktionieren:

1. Das Programm wird mit einem Klick auf die Fahne gestartet.
2. Bello wechselt zu Kostüm „dog2-c“.
3. Bello geht zur Position „x: -180 y: -82“.
4. Bello denkt für **2** Sekunden „Nanu, was ist das denn?“.
5. Bello läuft solange, bis er die Banane erreicht. Hierzu soll folgende Schrittfolge wiederholt werden:
 1. Wechsle zum nächsten Kostüm
 2. Gehe 40er Schritt
 3. Warte 0.3 Sekunden
6. Sobald Bello die Banane erreicht hat wechselt er wieder zu Kostüm „dog2-c“.
7. Bello denkt für **2** Sekunden „Hmm... Doch nichts für mich.“.

Verwendbare Blöcke

Verwende für das Programm folgende Blöcke:

