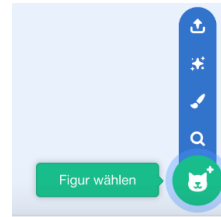
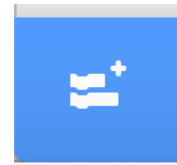


Luftballons pieksen – Anleitung mit Scratch 3

(1) Wähle eine Luftballon-Grafik aus.



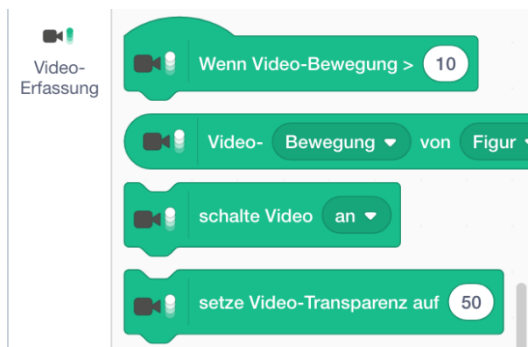
(2) Wenn Du auf dieses Zeichen unten links drückst, öffnen sich die „Erweiterungen“.



Wähle hier die „Video-Erfassung“ aus und

drücke bei der anschließenden Abfrage auf „Erlauben“.

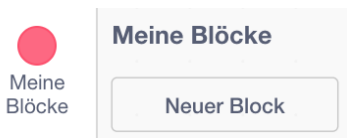
(3) Zuerst gebe ich Dir Hinweise, wie Du manche Blöcke findest, die Du gleich benötigst:



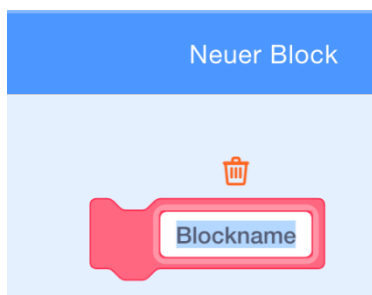
Diese Blöcke stehen Dir erst zur Verfügung, wenn Du Punkt (2) durchgeführt hast. Für unsere Programmierung benötigst Du daraus diesen Befehlsblock.



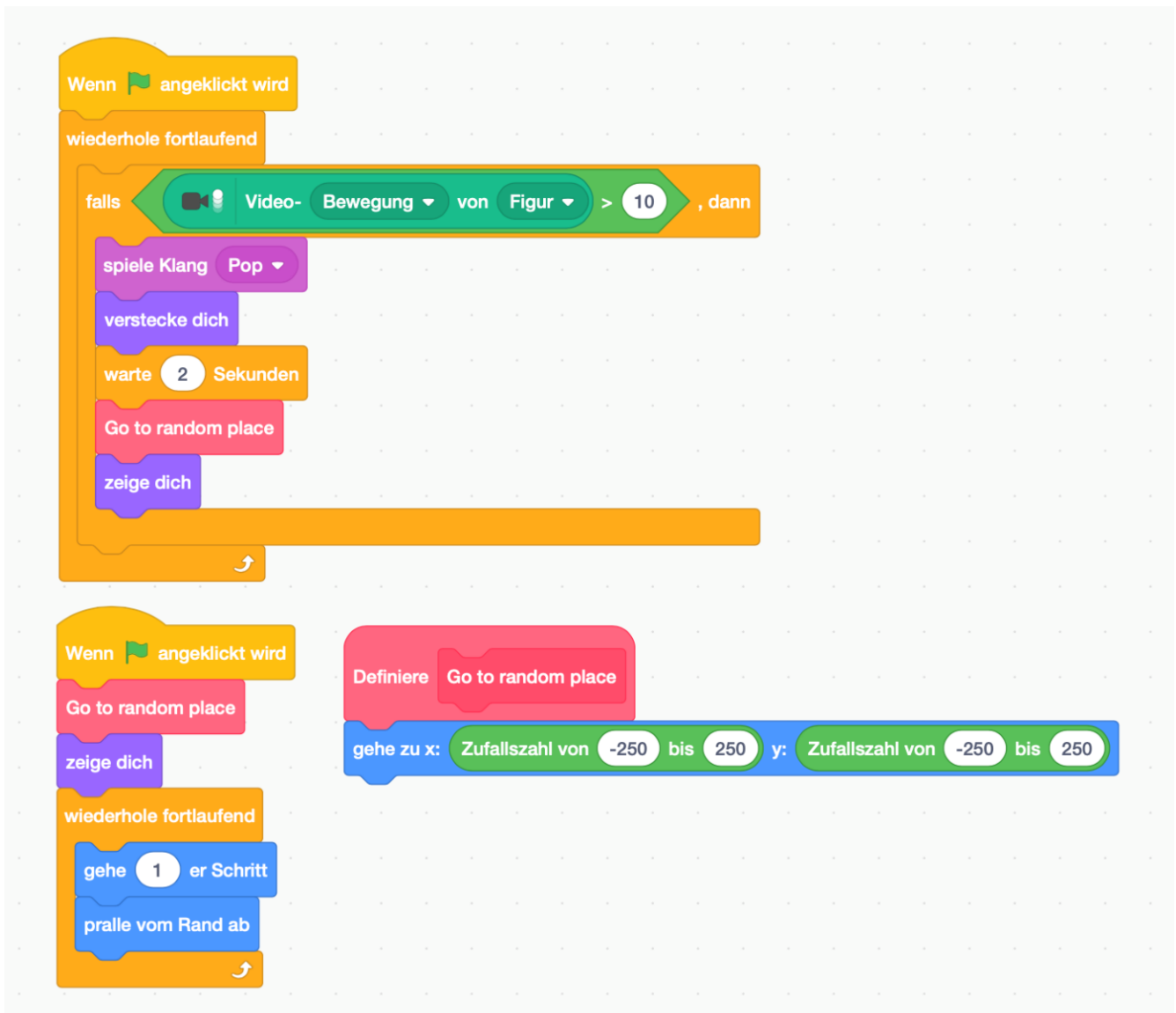
Den sechseckigen Block unter „Operatoren“ ziehst Du in einen orangefarbenen „falls dann“-Block hinein. In diesen grünen Block wird der Kamera-Block so hineingezogen, bis das erste runde Fensterchen aufleuchtet.



Den rosafarbenen Block „Go to random Place“ findest du zunächst gar nicht. Er muss von Dir selbst erstellt werden. Dafür gehst du zu „Meine Blöcke“ und klickst auf „Neuer Block“. Es öffnet sich ein weiteres Fenster. Dort wo „Blockname“ steht, gibst Du einen sinnvollen Namen ein, z.B. „Go to random Place“ oder „GeheZuZufallsposition“. Dann steht Dir auch das „Definiere“-Zeichen zur Verfügung, mit dem Du dieses Unterprogramm definierst. Überall, wo Du diesen Block hinziehst, wird dann dieses Unterprogramm aufgerufen.



(4) Stelle zum Luftballon diese Blöcke zusammen, damit kannst Du per Kamera den Ballon zum Platzen bringen.



(5) Wähle 2-3 weitere Luftballon-Grafiken aus und kopiere alle Codeblöcke in diese Luftballons. Dies geht, wenn Du alle Blöcke markierst und auf den jeweils nächsten Luftballon ziehst. Die Grafik wackelt hin und her, wenn Du an der richtigen Stelle bist!



Aufgabe für Fortgeschrittene: Programmiere, dass der Luftballon nicht platzt, sondern durch die Berührung nach oben fliegt!

Viel Spaß