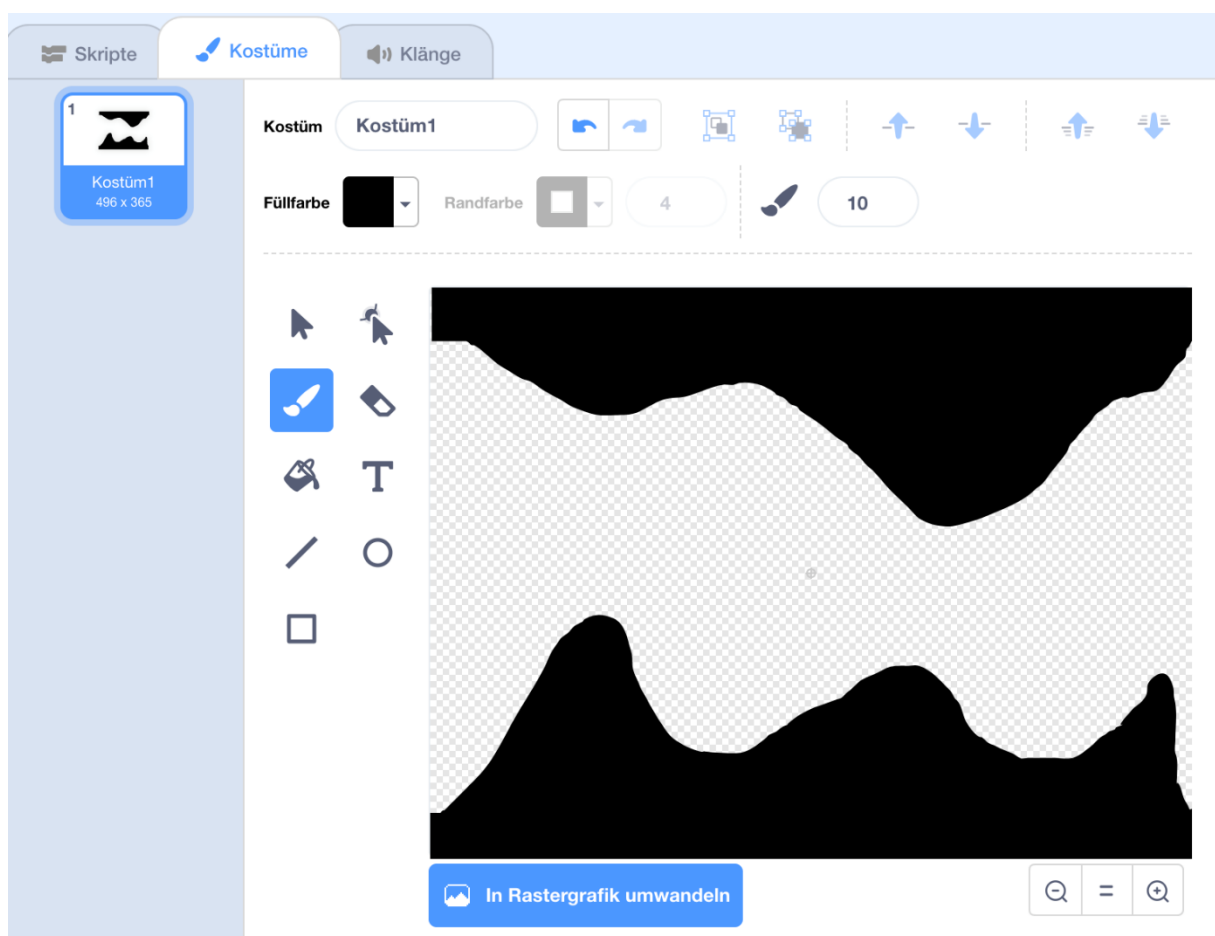


Einen Papagei durch eine Höhle fliegen lassen - Anleitung mit Scratch 3

(1) Lösche die Grafik „Katze“ und suche hiermit nach der Grafik Papagei:

(2) Gehe noch einmal auf dieses Symbol, jetzt aber auf den Pinsel. Erstelle im Grafikeditor eine Höhle, die ungefähr so aussieht:



(3) Wiederhole dasselbe und erstelle eine weitere Höhlengrafik, die zur ersten passt:

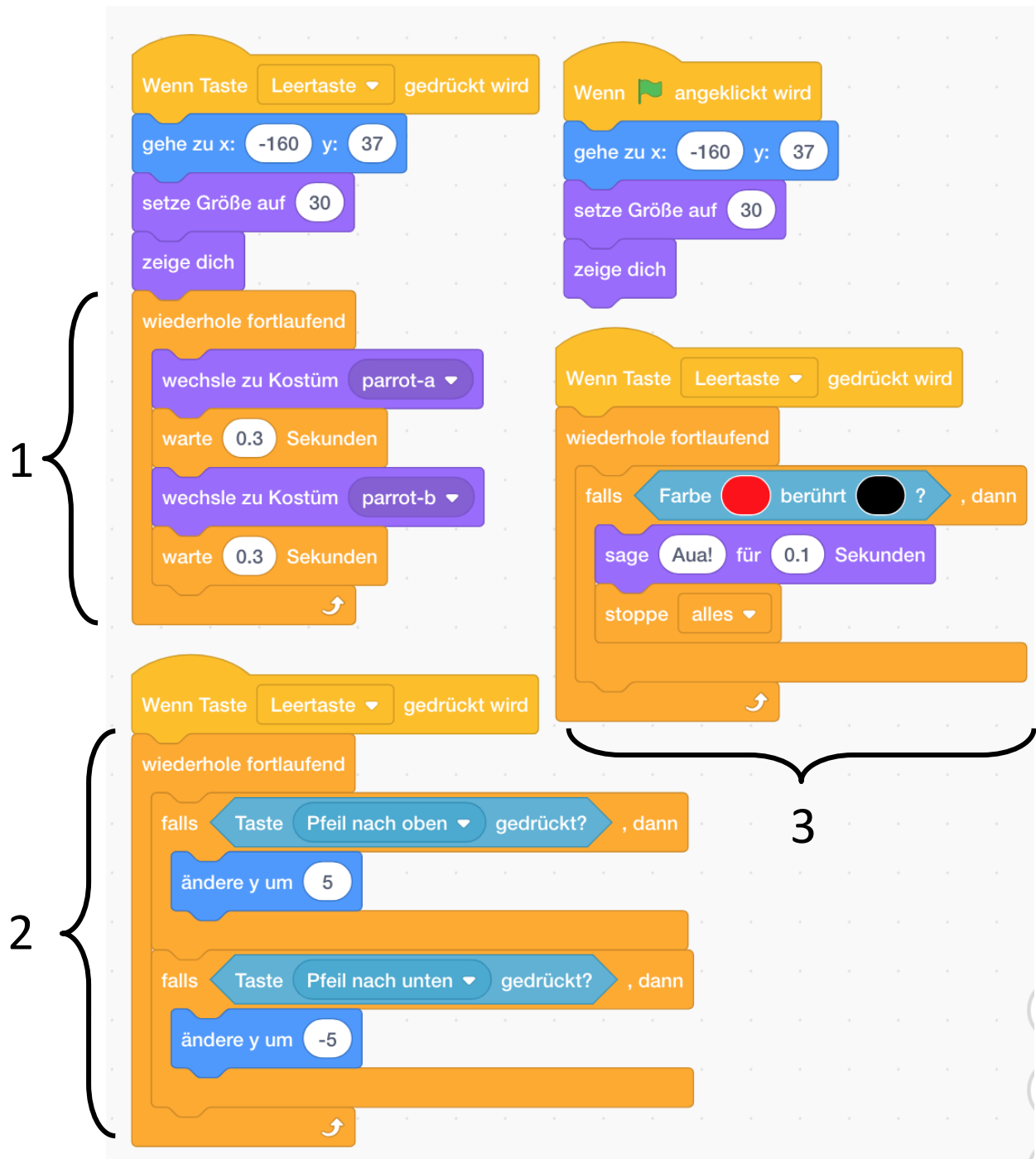


(4) Jetzt programmieren wir die drei Grafiken, wir beginnen mit dem Papagei. Er soll:

1 = mit den Flügeln flattern

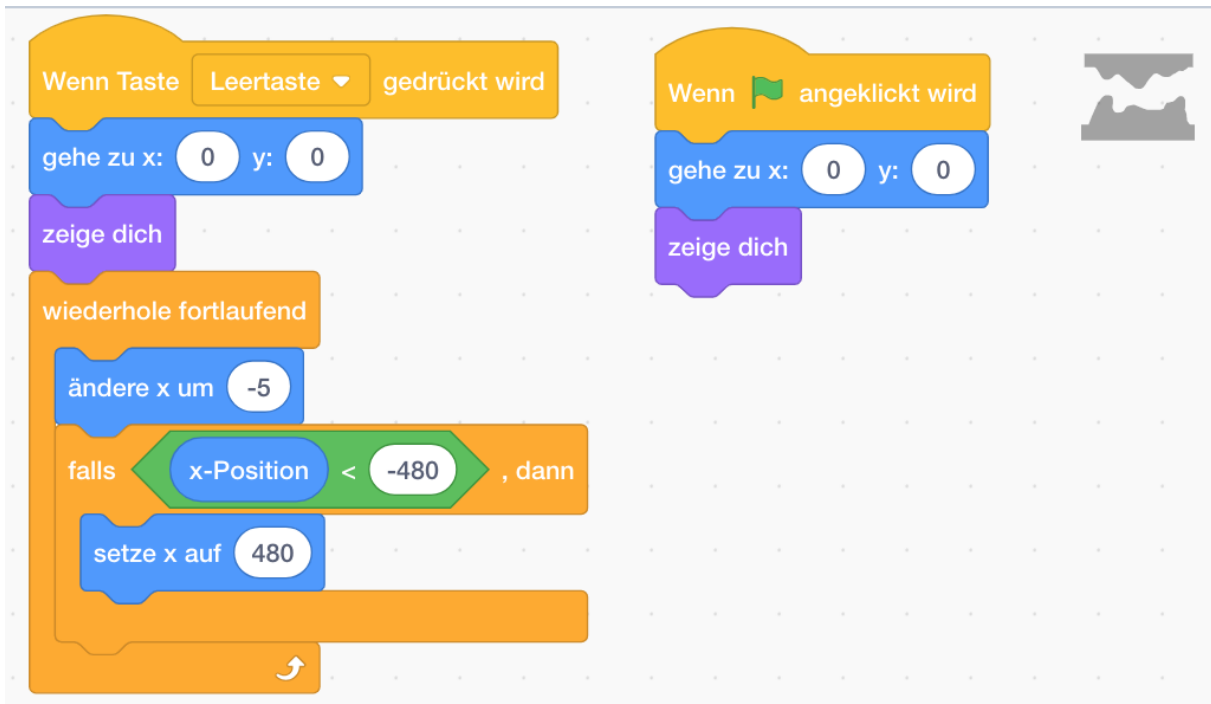
2 = durch Pfeiltasten nach oben und unten bewegt werden können

3 = das Spiel beenden, wenn seine rote Farbe die Farbe der Höhlenfelsen berührt



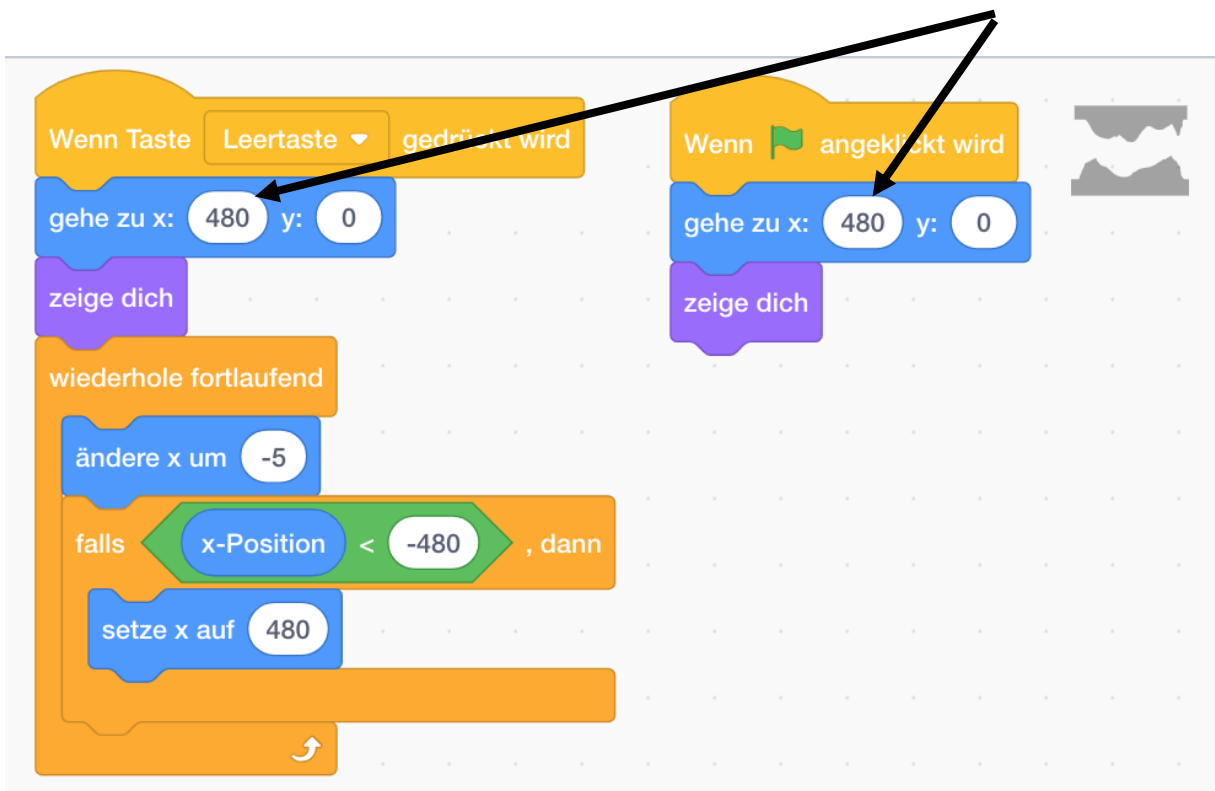
(5) Die zwei Höhlengrafiken sollen nahtlos durch das Bild sausen. Wenn eine Grafik ganz im linken Rand verschwunden ist ($x = -480$), soll sie ganz rechts wieder auftauchen ($x = 480$).

a.) Programmiere die erste Höhlengrafik so:



The image shows two Scratch code snippets for a cave graphic. The left snippet is triggered by the 'space key pressed' event. It moves the graphic to x: 0, y: 0, shows it, and enters a 'repeat forever' loop. Inside the loop, it moves x by -5. A 'when x-position is less than -480' condition block is attached to the loop, which then sets x to 480. The right snippet is triggered by the 'when green flag is clicked' event. It moves the graphic to x: 0, y: 0 and shows it. A small cave graphic icon is visible in the top right corner of the workspace.

b.) Die zweite Höhlengrafik unterscheidet sich nur im x-Wert



The image shows two Scratch code snippets for a second cave graphic. The left snippet is triggered by the 'space key pressed' event. It moves the graphic to x: 480, y: 0, shows it, and enters a 'repeat forever' loop. Inside the loop, it moves x by -5. A 'when x-position is less than -480' condition block is attached to the loop, which then sets x to 480. The right snippet is triggered by the 'when green flag is clicked' event. It moves the graphic to x: 480, y: 0 and shows it. A small cave graphic icon is visible in the top right corner of the workspace. Two black arrows point from the 'x: 480' values in the 'go to x: y:' blocks of both snippets to the 'x: 480' value in the 'when green flag is clicked' snippet's 'go to x: y:' block.

Hast Du weitere Ideen?

... erzeuge weitere Höhlengrafiken und baue sie ein ...

... lass den Papagei alle paar Sekunden ein Mal krächzen ...

... führe eine Variable ein, die jede Sekunde einen Punkt nach oben zählt ...

... überlege Dir andere Spielszenarien und setze sie um: Fisch schwimmt durch Wasserpflanzen, Auto (Sicht von oben) fährt durch Piste ...

Viel Spaß!