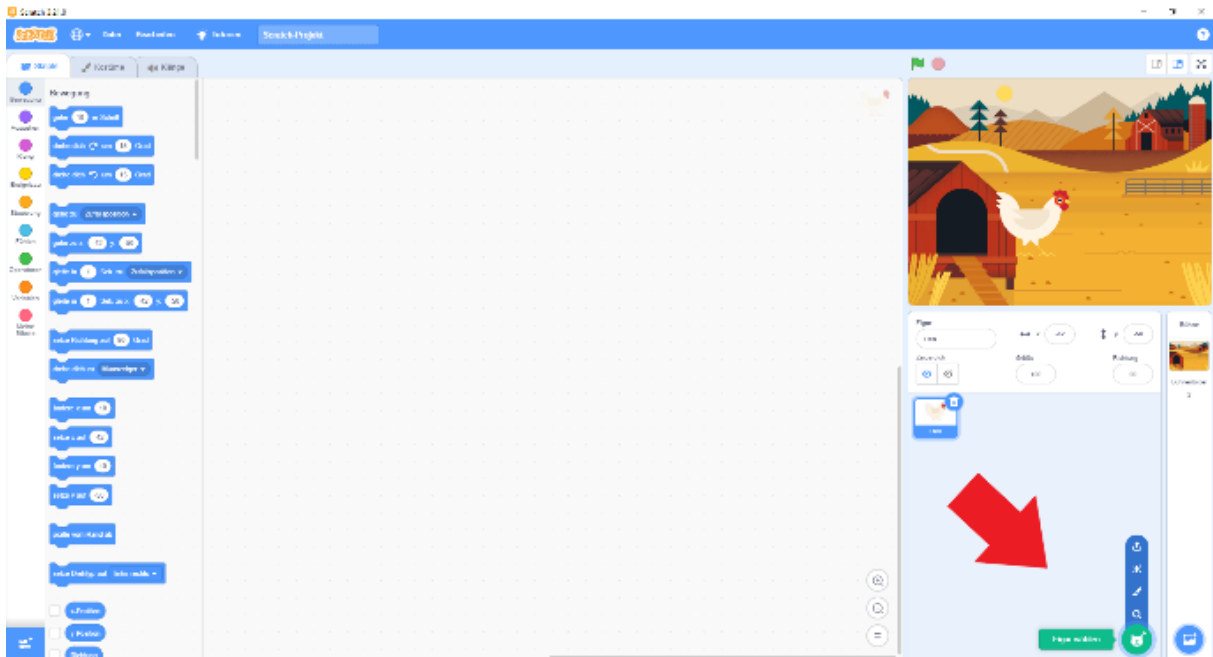
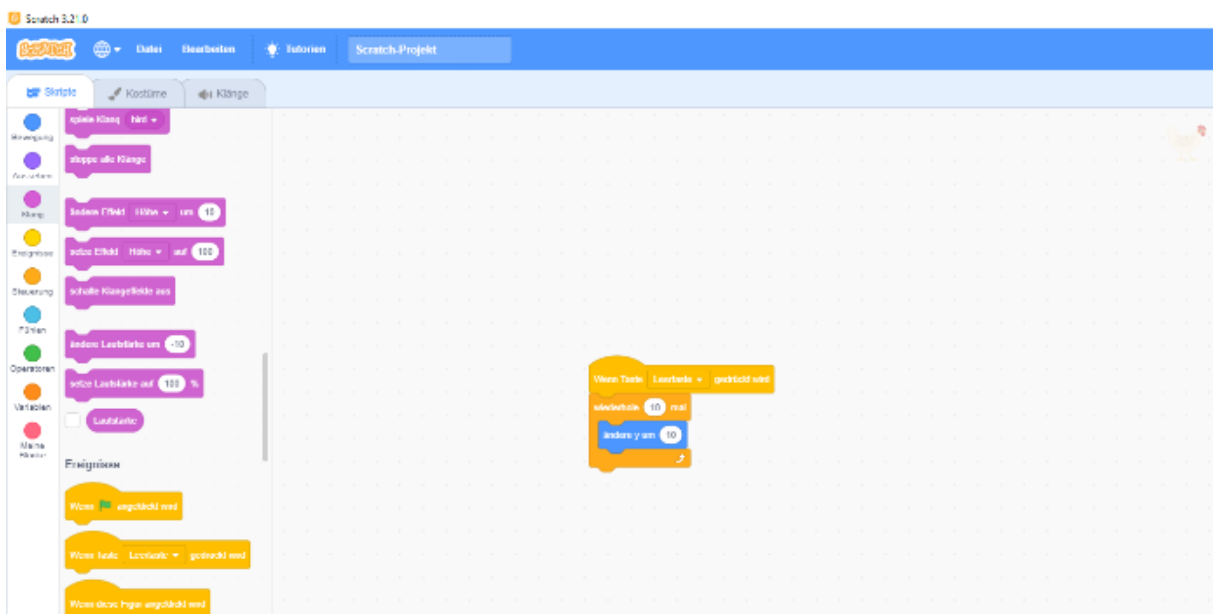


Programmieranleitung: Anleitung für ein eigenes Spiel

In unserem Spiel soll eine Figur über sich bewegende Objekte springen. Um unser erstes eigenes Spiel zu erstellen, öffnen wir Scratch (**freie Software, die du auf einem PC installieren kannst - dazu frage bitte deine Eltern**) und wählen eine Figur und ein Bühnenbild aus. Ich habe als Figur ein Huhn ausgewählt und als Bühnenbild einen Bauernhof.



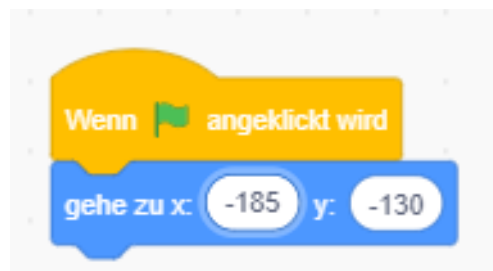
Jetzt kommen wir zum Programmieren. Als erstes müssen wir programmieren, dass unsere Figur (Huhn) springt. Dafür suchen wir zuerst auf der linken Seite den blauen Befehl „**ändere y um 10**“. Diesen ziehen wir dann in die Mitte. Da die Figur aber jetzt noch nichts tut, nehmen wir den orangenen Befehl „**wiederhole 10-mal**“. Den blauen Befehl ziehen wir nun in den orangenen Befehl. Außerdem packen wir den gelben Befehl „**Wenn Taste Leertaste gedrückt wird**“ auf den orangenen Befehl.



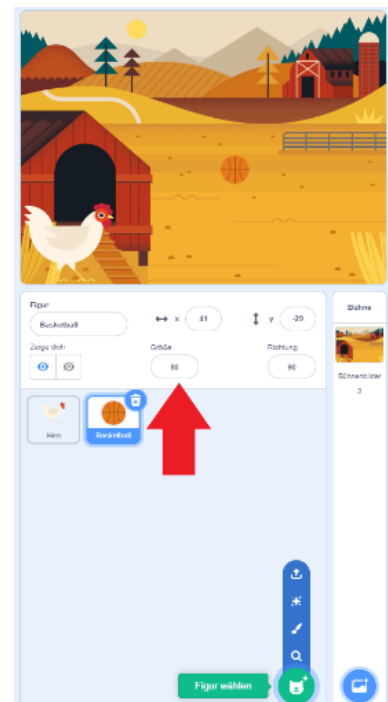
Wenn wir nun die Leertaste drücken, springt das Huhn. Jedoch soll das Huhn auch wieder landen. Deswegen nehmen wir nochmal den orangen und blauen Befehl. Jedoch schreiben wir in den blauen Befehl -10.



Außerdem soll unser Huhn immer an einer bestimmten Stelle sein. Deswegen nehmen wir den gelben Befehl „Wenn die grüne Flagge angeklickt wird“. Unter diesen packen wir den blauen Befehl „gehe zu x: y:“. Bei x tragen wir -190 ein und bei y tragen wir -130ein.



Nun springt unsere Figur, wenn wir die Leertaste drücken. Jetzt brauchen wir nur noch etwas, über dass das Huhn rüber springt. Dazu suchen wir uns eine neue Figur aus. Ich habe einen Basketball genommen. Wenn ihr eure zweite Figur (Basketball) ausgesucht habt, stellen wir die Größe von 100 auf 80. So kann das Huhn auch über den Ball springen. (s. rechts)



Nun wollen wir den Ball bewegen. Dazu holen wir uns aus der linken Seite den blauen Befehl „gehe zu x: y:“. Bei x tragen wir 214 ein und bei y tragen wir -160 ein. Danach holen wir uns noch einen blauen Befehl, welchen wir unter den ersten packen. Der Befehl lautet „gleite in 1 sek zu x: y:“. Bei x tragen wir -220 ein und bei y -160. Dadurch bewegt sich der Ball zu dem Huhn. Die beiden blauen Befehle packen wir nun in den

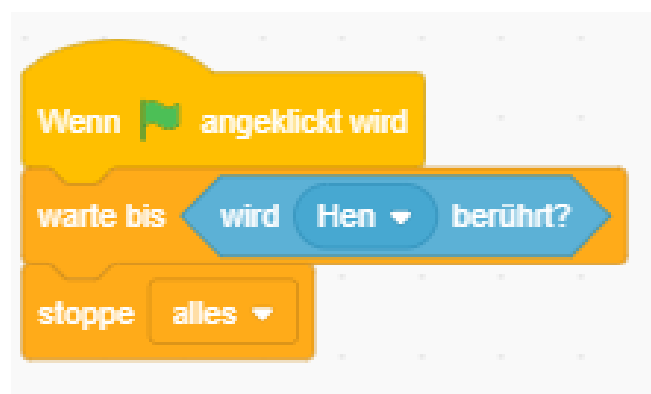
orangenen Befehl „wiederhole fortlaufend“. Über diesen Befehl packen wir nun den gelben Befehl „Wenn die grüne Flagge angeklickt wird“.



Um das Spiel zu starten, drücken wir die grüne Flagge in der oberen rechten Ecke.

Zusatz

Wenn wir wollen, dass das Spiel aufhört, wenn das Huhn den Ball berührt, dann brauchen wir wieder den gelben Befehl „Wenn die grüne Flagge angeklickt wird“. Unter diesen packen wir den orangenen Befehl „warte bis“. Links neben den orangenen Befehl packen wir dann den hellblauen Befehl „wird Mauszeiger berührt“. Anstelle des Mauszeigers ändern wir den Befehl zu „wird Hen berührt“. Unter diesen langen Befehl packen wir dann noch den orangenen Befehl „stoppe alles“. Nun hört das Spiel auf, wenn das Huhn den Basketball berührt.



Klappt alles? Falls nicht, sei nicht traurig. Du kommst dann später einfach in die Arbeitsgemeinschaft oder in den Informatikunterricht.

Wir freuen uns auf dich.