

Snap & Scratch

→ Dieses Arbeitsblatt gibt Hilfestellungen und Aufgaben bei der Erstbenutzung von Snap und Scratch.

Entscheide dich von einem von beidem!

Hinweise

für die Erstellung von den Programmen erhaltet ihr auf diesem Arbeitsblatt und bei Nachfragen bei Cornelius oder Sina.

1. Kantenläufer

A

10 Min.

Erstelle ein Programm, in dem ein Objekt alle 4 Kanten des Programmfensters abläuft.

B e a c h t e dabei, dass das Objekt am Rand zunächst eine paar Schritte zurückgehen muss, bevor es sich um 90° drehen kann.

B

10 Min.

Erweitere dein Programm um:

- Hintergrundbild
- ein weiteres Kostüm
- Größenänderung bei Richtungswechsel (beachte den Abstand zur Kante!)
- Kostümänderung nach einem selbstgewählten Zeitabstand

2. Autorennen

25 Min.

Programmiere ein kleines Autorennen.

Zeichne dazu eine eigene Strecke und wähle ein passendes Objekt zum fahren (s. Rechts).

Bedenke, dass das Objekt auf eine Tasteneingabe reagieren muss, dass es eine Ziellinie geben muss und dass das Objekt die Rennstrecke nicht verlassen darf. Bei Verlassen der Strecke und beim Überqueren der Ziellinie, muss das Skript gestoppt werden.

Z u s a t z:

- Programmiere eine Variable, die die bestanden Runden zählt.
- Füge ein zweites Objekt für einen weiteren Spieler hinzu.

