

Scratch -

Aufgabe 1: Gehen und steuern

Wie kann ich eine Figur von rechts und nach links bewegen?

Wie kannst Du deine Figur, deinen Helden (zb.: „Giga“) bewegen, damit er sich vom linken bis zum rechten Bühnenrand bewegt?

Überlege dabei:

Wie viele Schritte (ein Schritt = ein Pixel) misst die Bühne vom äußerst linken Bühnenrand bis zum äußerst rechten Bühnenrand?

Ein Befehl soll deine Figur um jeweils einen Schritt (ein Pixel) fortbewegen - Dazu bieten sich die Richtungspfeile auf deiner Tastatur an. Sobald du einmal den rechten Richtungspfeil drückst soll deine Figur genau um einen Schritt in Richtung rechts bewegt werden. Sobald du den linken Richtungspfeil drückst, soll die gleiche Bewegung, in die entgegengesetzte Richtung (nach links), erzielt werden. (Natürlich können auch beliebige andere Tasten benutzt werden)

Hilfe:

Positioniere deine Figur in die Bühnenmitte. Gibst du eine negative Schrittzahl ein, dann geht die Katze rückwärts: Verschiebe deine Figur im Anschluss so, dass ein bestimmter Punkt, z.B. die Schulter genau den linken Bühnenrand berührt. Nun finde durch Ausprobieren heraus, wie viele Schritte notwendig sind, bis die Schulter knapp den rechten Bühnenrand berührt. Dann ist deine Katze so viele Schritte gelaufen, wie die Bühne breit ist.

Aufgabe 2:

Objekte fallen von oben nach unten

Wie können Objekte (zb.: „Ballons“) bewegt werden, damit sie vom oberen und bis zum unteren Bühnenrand wandern od. fallen?

Überlege dabei:

Wie viele Schritte (ein Schritt = ein Pixel) misst die Bühne vom äußerst oberen Bühnenrand bis zum äußerst unteren Bühnenrand?

Hilfe:

Positioniere ein Objekt (zb. Luftballon) knapp am oberen Bühnenrand und Verschiebe den Ballon so, dass er den unteren Bühnenrand berührt. Finde durch Ausprobieren heraus, wie viele Schritte sind notwendig, bis der Ballon den unteren Bühnenrand berührt, bzw. wie viele Schritte (ein Schritt = ein Pixel) legt der Ballon dann zurück? - **Das bekommst du wie in der Aufgabe 1 heraus,**