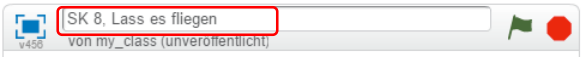
Lass es fliegen

SK8a

Projekt starten

• Starte ein neues Projekt:

• Gib dem Projekt den Namen *Lass es fliegen.*

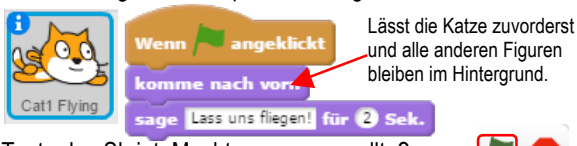


Eine fliegende Figur auswählen

• Wähle als passenden Hintergrund *blue sky2.*

• Lösche die Katzen-Figur mit Rechtsklick und wähle stattdessen *Cat1 Flying* als Figur.

• Schreibe folgendes Skript für die fliegende Katze:

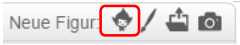


Lässt die Katze zuvorderst und alle anderen Figuren bleiben im Hintergrund.

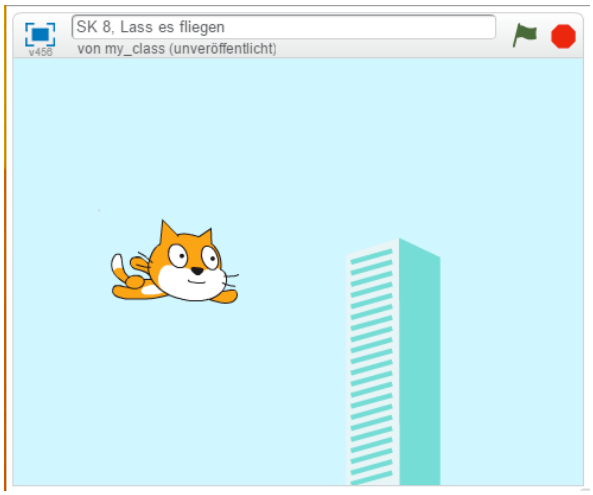
• Teste das Skript. Macht es, was es sollte?

Mit Fliegen beginnen

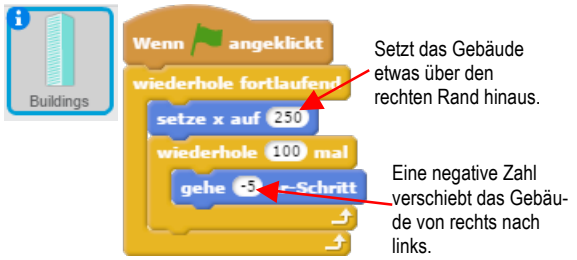
• Wähle eine zusätzliche Figur: *Buildings*



• Ziehe die Figur auf der Bühne so nach unten, dass zwischen Figur und Bühnenrand kein freier Platz bleibt.



• Schreibe das folgende Skript, welches das Gebäude an der Katze vorbeiziehen lässt:



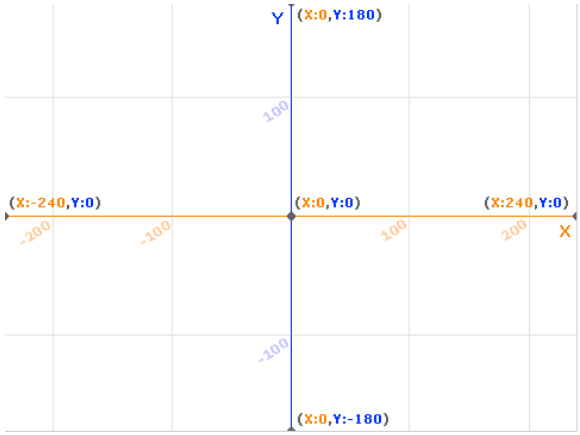
Setzt das Gebäude etwas über den rechten Rand hinaus.

Eine negative Zahl verschiebt das Gebäude von rechts nach links.

Beachte:

X bestimmt, wie weit links oder rechts eine Figur auf der Bühne zu stehen kommt. -240 ist ganz links und 240 ist ganz rechts. 0 ist in der Mitte.

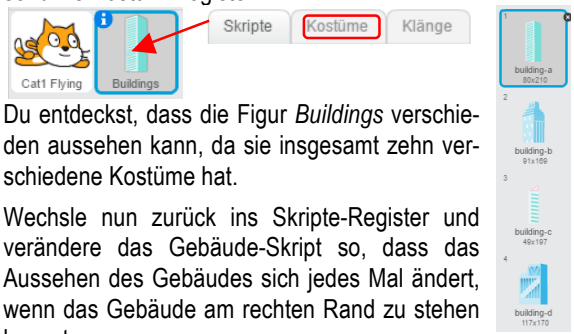
Y bestimmt, wie weit oben oder unten eine Figur auf der Bühne zu stehen kommt. -180 ist ganz unten und 180 ist ganz oben. 0 ist in der Mitte.



• Teste dein Skript. Nach dem Klick auf die grüne Flagge sollte die Katze am Wolkenkratzer vorbeifliegen.

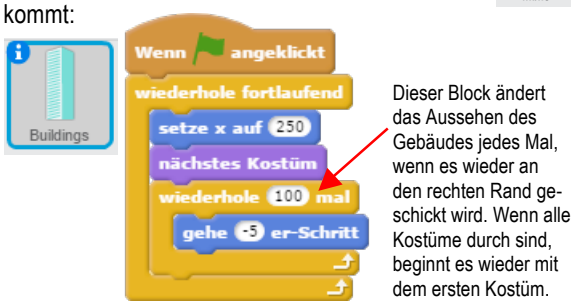
Das Aussehen ändern

• Klicke auf die Gebäude-Figur und wechsle anschliessend ins Kostüm-Register.



Du entdeckst, dass die Figur *Buildings* verschieden aussehen kann, da sie insgesamt zehn verschiedene Kostüme hat.

• Wechsle nun zurück ins Skripte-Register und verändere das Gebäude-Skript so, dass das Aussehen des Gebäudes sich jedes Mal ändert, wenn das Gebäude am rechten Rand zu stehen kommt:



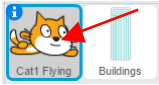
Dieser Block ändert das Aussehen des Gebäudes jedes Mal, wenn es wieder an den rechten Rand geschickt wird. Wenn alle Kostüme durch sind, beginnt es wieder mit dem ersten Kostüm.

• Teste das Skript: Fliegt die Katze an zehn verschiedenen Gebäuden vorbei, nachdem du die grüne Flagge geklickt hast?

CC BY NC SA

Die Katze steuern

- Wähle die Katzen-Figur aus, indem du auf sie klickst.

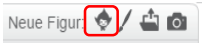


- Schreibe für die Katzen-Figur folgende Skripts, damit du sie mit den Pfeiltasten steuern kannst:

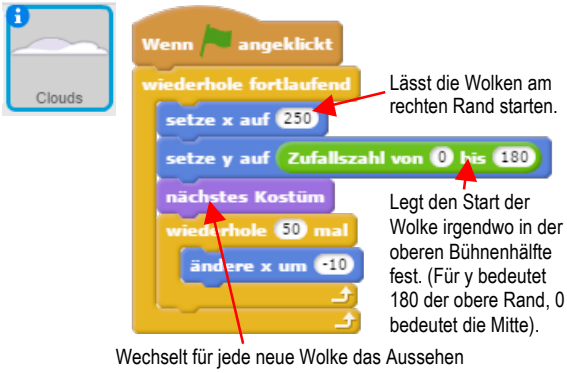
- Teste die Skripts. Kannst du die Katze mit den Pfeiltasten steuern, nachdem du die grüne Flagge geklickt hast?

Vorbeifliegende Wolken

- Wähle eine neue Figur dazu: *Clouds*



- Schreibe folgendes Skript dazu:

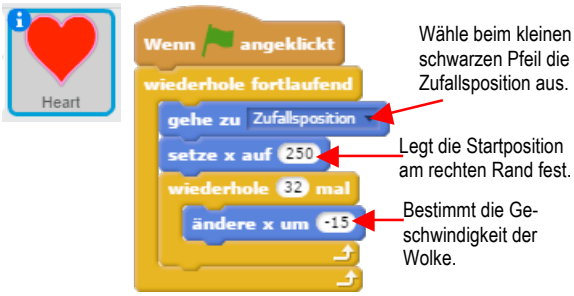


- Teste das Skript. Fliegen verschiedene Wolken in verschiedenen Höhen an der Katze vorbei, wenn du die grüne Flagge geklickt hast?

Fliegende Herzen

- Wähle eine zusätzliche Figur: *Heart*

- Schreibe folgendes Skript dazu:

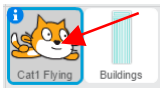


- Teste das Skript. Fliegen der Katze nun Herzen entgegen, wenn du die grüne Flagge klickst?

Punkte sammeln

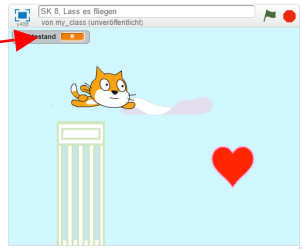
Als Letztes baust du in dein Projekt einen Zähler ein, der zählt, wie viele Herzen du mit der fliegenden Katze berühren kannst.

- Klicke auf die Katzenfigur.



- Wähle in der Block-Palette den Datenbereich.
- Klicke auf *Neue Variable*.
- Nenne die neu erstellte Variable im auftauchenden Feld *Punktestand* und klicke danach auf *OK*.

- Neu siehst du nun auf der Bühne ein oranges Feld, das den Punktestand angibt. Du kannst es dorthin verschieben, wo es dir am passendsten erscheint.



- Schreibe folgendes zusätzliches Katze-Skript um den Zähler in Betrieb zu nehmen:

- Teste dein Skript. Funktioniert der Zähler, wenn du die grüne Flagge geklickt hast?

CC BY NC SA