



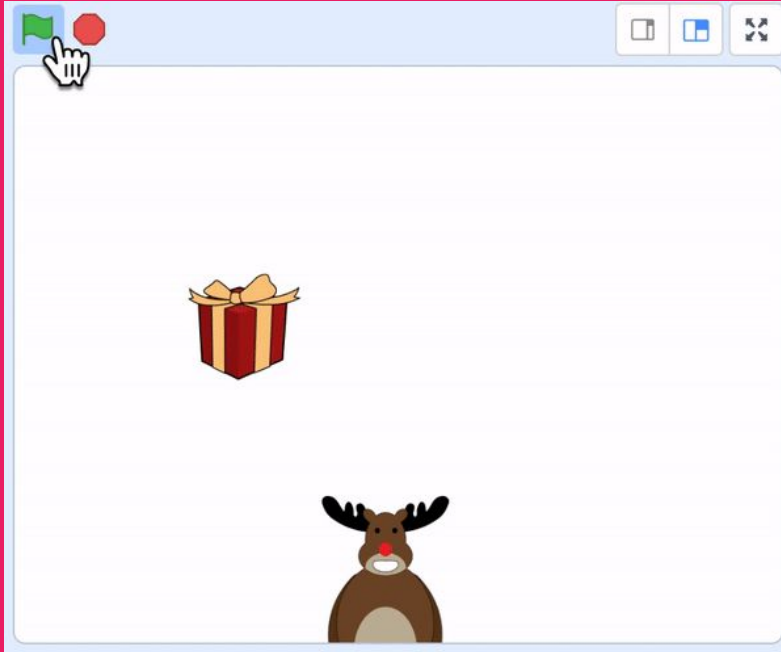
Geschenke fangen



Hilf dem Rentier,
die Geschenke zu fangen



Das Spiel



- Geschenke fallen an zufälliger Stelle von oben runter
- Fänger ist mit den Pfeiltasten nach rechts und links steuerbar
- Es soll erkannt werden, ob das Geschenk gefangen wurde oder nicht

— — —

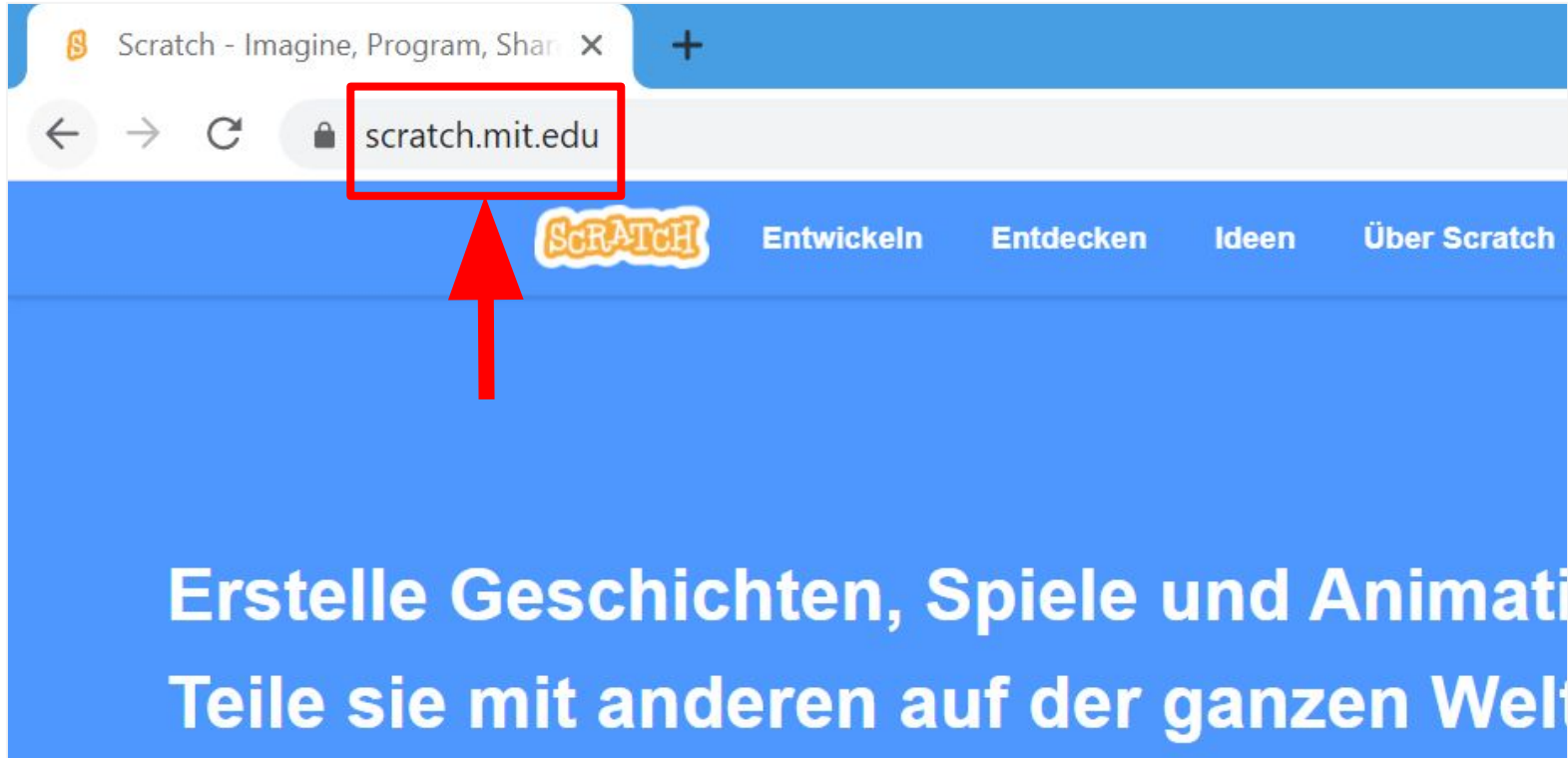
Heute



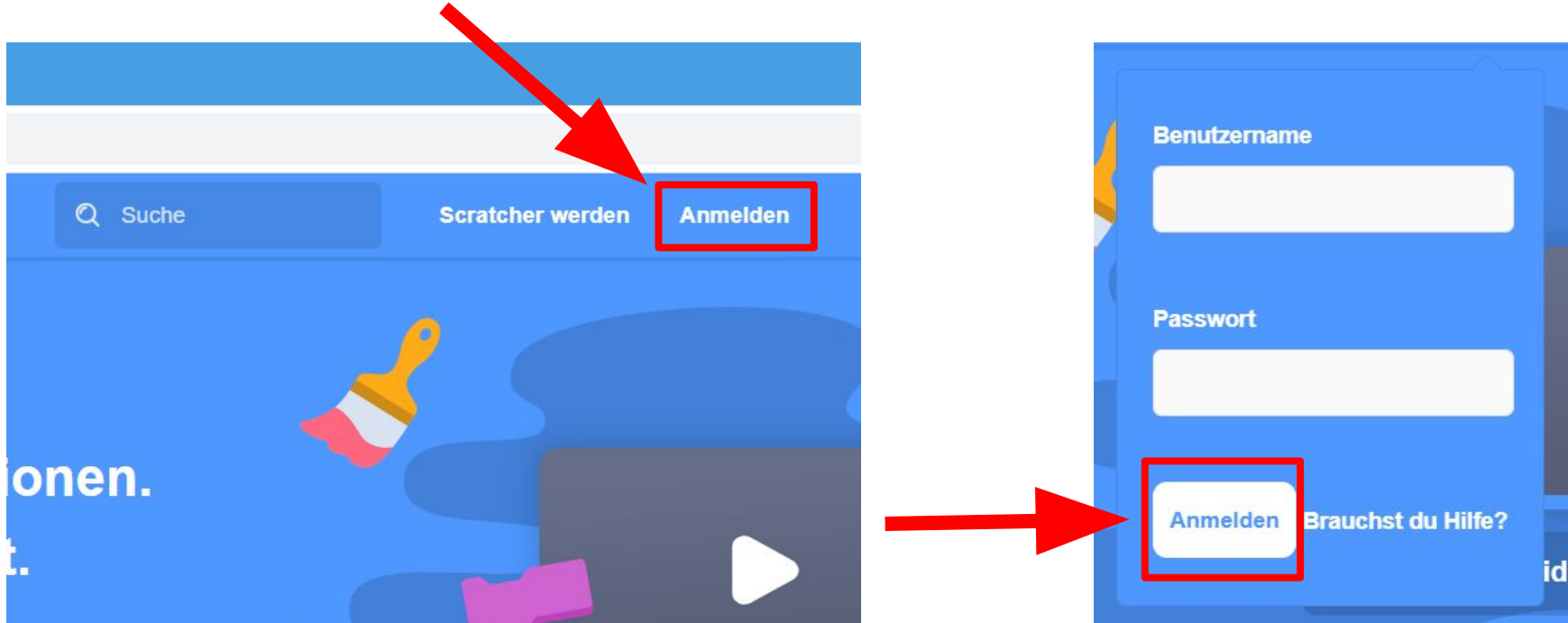
1. Scratch-Webseite öffnen
2. Bei Scratch anmelden
3. Neues Projekt starten
4. Spiel programmieren!

— — —

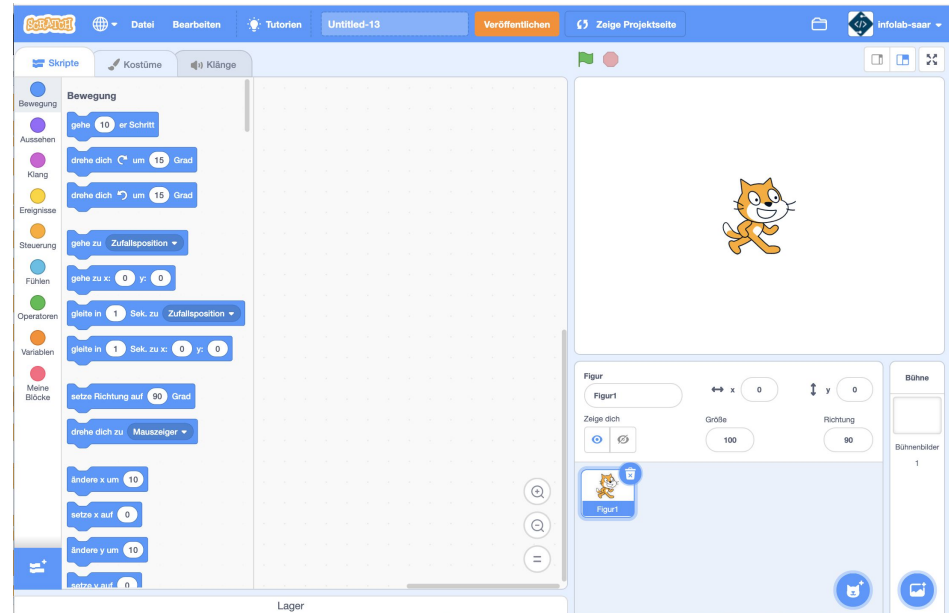
1. Scratch-Webseite öffnen



2. Bei Scratch anmelden



3.1 Ein neues Projekt starten



Der Scratch-Editor

3.2 Projekt benennen und veröffentlichen



3.3 Zu unserem Studio hinzufügen



Anleitung

Programmiere die Schale so, dass man sie mit den Pfeiltaste nach rechts und links steuern kann.
Bonus:

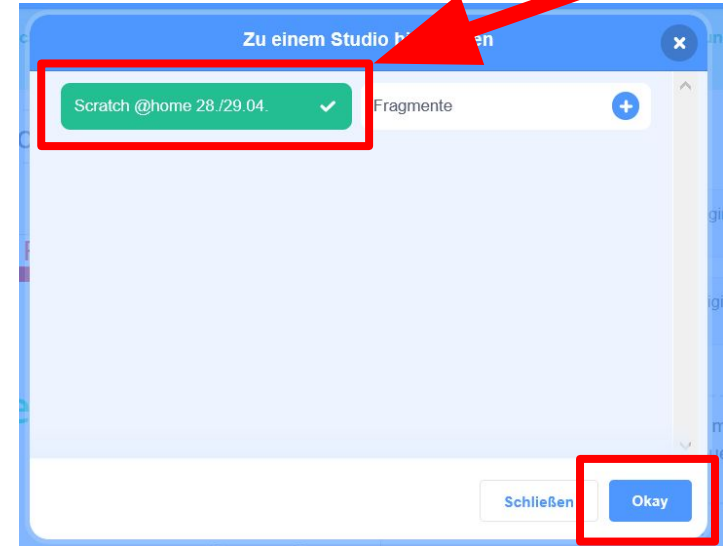
Anmerkungen und Danksagungen

Wie hast du dieses Projekt erstellt? Hast du Ideen, Skripten oder Illustrationen von anderen aufgegriffen?
Danke ihnen an dieser Stelle.

© Unshared

+ Zu einem Studio hinzufügen Link kopieren

This screenshot shows the 'Anleitung' (Instructions) and 'Anmerkungen und Danksagungen' (Comments and Thank yous) sections of a Scratch project page. A red box highlights the '+ Zu einem Studio hinzufügen' button, with a red arrow pointing to it from below.



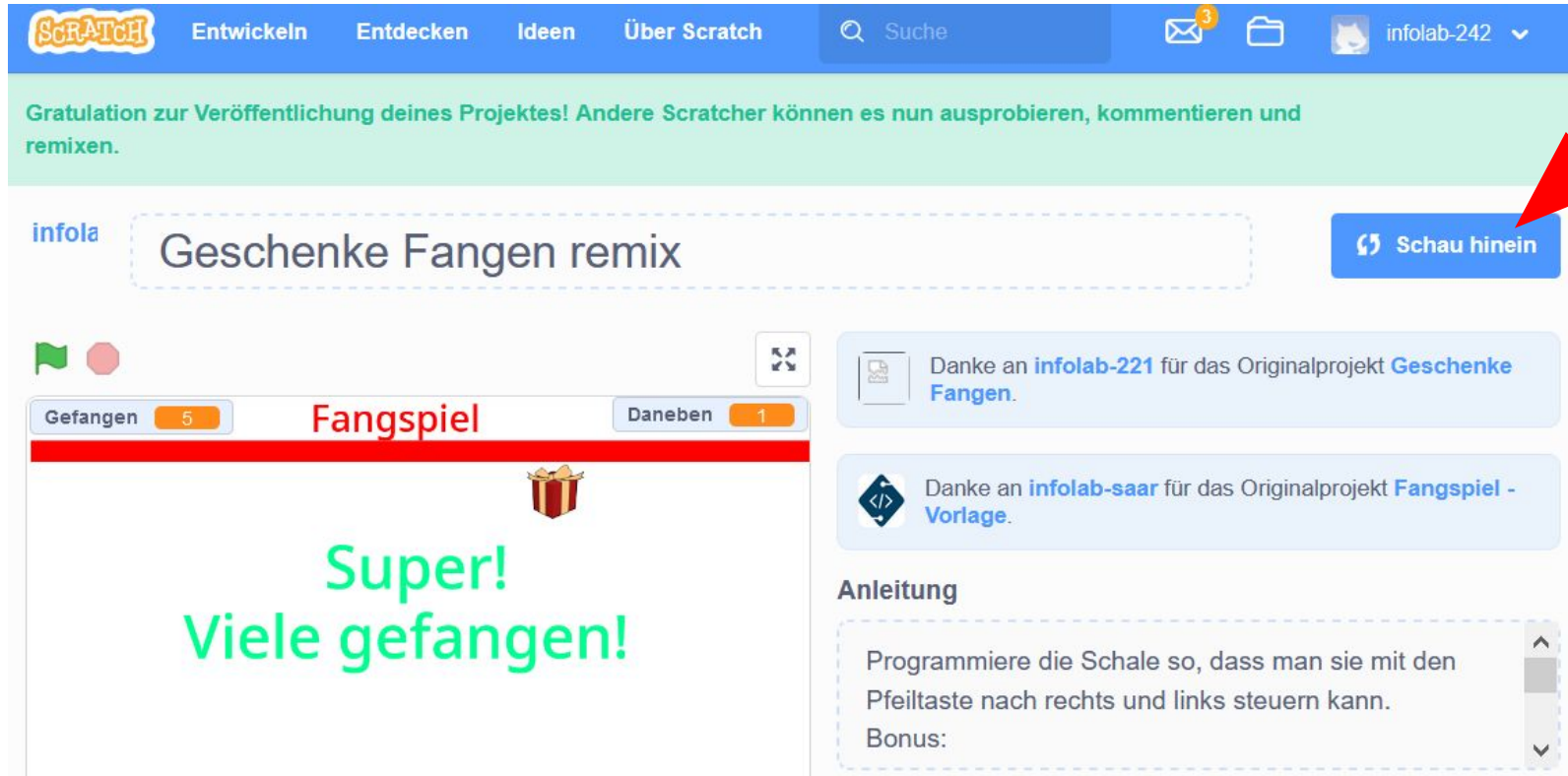
Zu einem Studio hinzufügen

Scratch @home 28./29.04. ✓ Fragmente +

Schließen Okay

This screenshot shows the 'Zu einem Studio hinzufügen' (Add to Studio) dialog box. A red box highlights the 'Scratch @home 28./29.04.' entry, with a red arrow pointing to it from above. Another red box highlights the 'Okay' button, with a red arrow pointing to it from below.

4. Spiel programmieren! - zurück zum Editor



The image shows a Scratch project page. At the top is the Scratch navigation bar with links: Entwickeln, Entdecken, Ideen, Über Scratch, and a search bar. A green notification banner reads: "Gratulation zur Veröffentlichung deines Projektes! Andere Scratcher können es nun ausprobieren, kommentieren und remixen." Below this, the project title "Geschenke Fangen remix" is shown in a dashed box. To the right of the title is a blue button labeled "Schau hinein" with a magnifying glass icon, which is pointed to by a large red arrow. Below the title, there are two small icons (a green flag and a red circle) and a "Daneben" button with a "1" count. The main area of the project shows a red banner with a gift icon and the text "Super! Viele gefangen!". On the right side, there are two thank-you messages: "Danke an infolab-221 für das Originalprojekt Geschenke Fangen." and "Danke an infolab-saar für das Originalprojekt Fangspiel - Vorlage." Below these is a section titled "Anleitung" with a scrollable text area containing the instructions: "Programmiere die Schale so, dass man sie mit den Pfeiltaste nach rechts und links steuern kann." and "Bonus:".

Scratch

Entwickeln Entdecken Ideen Über Scratch

Suche

infolab-242

Gratulation zur Veröffentlichung deines Projektes! Andere Scratcher können es nun ausprobieren, kommentieren und remixen.

infolab

Geschenke Fangen remix

Schau hinein

infolab-221

Danke an infolab-221 für das Originalprojekt **Geschenke Fangen**.

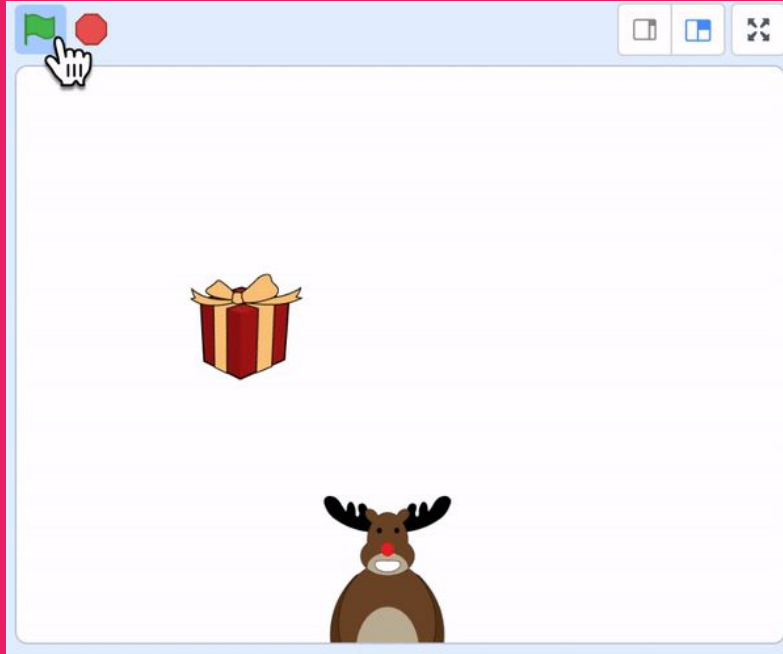
infolab-saar

Danke an infolab-saar für das Originalprojekt **Fangspiel - Vorlage**.

Anleitung

Programmiere die Schale so, dass man sie mit den Pfeiltaste nach rechts und links steuern kann.

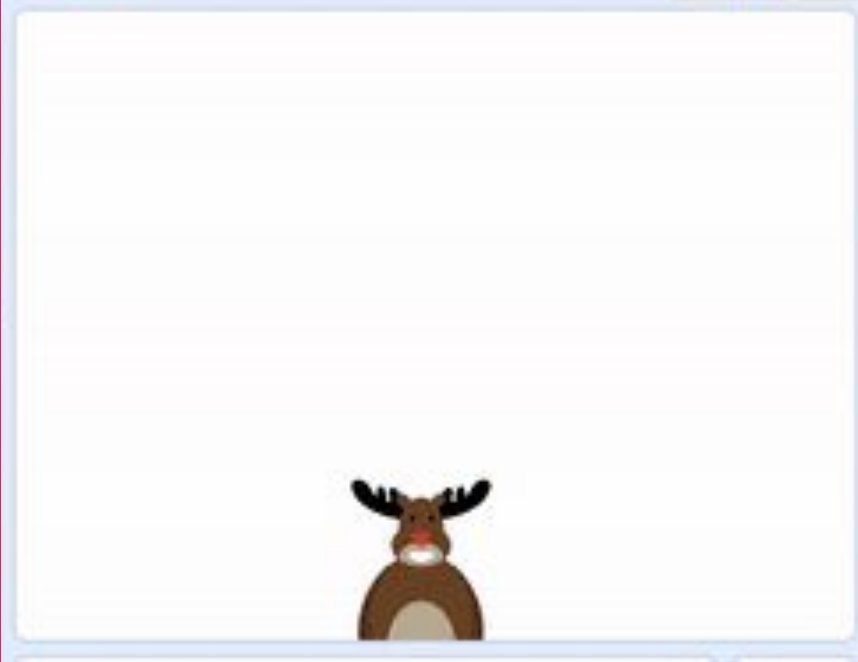
Bonus:



Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. “Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen
4. “Daneben” erkennen und das Spiel beenden

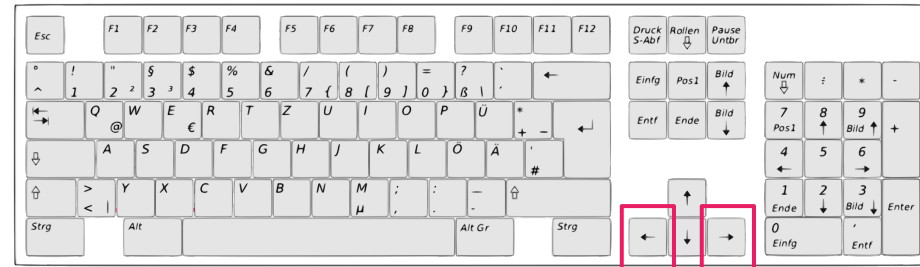
— — —



1. Steuerung des Fängers


rechte Pfeiltaste ->
nach rechts

linke Pfeiltaste ->
nach links



1.1 Die Katze löschen

— — —



The image shows the Scratch interface. At the top, a Scratch Cat is on the stage. Below the stage is the 'Figur' (Sprite) panel. It contains a dropdown menu with 'Cat' selected, a 'Zeige dich' (Show) button with an eye icon, and a 'Größe' (Size) slider set to 100. To the right of the 'Figur' panel is the 'Bühne' (Stage) panel, which has a 'Bühnenbilder' (Stage Images) list with '1' selected. A mouse cursor is pointing at the 'Cat' sprite in the 'Figur' panel. At the bottom right of the 'Figur' panel, there is a blue button with a cat icon and a plus sign. At the bottom right of the 'Bühne' panel, there is a blue button with a stage icon and a plus sign.

Figur

Cat

Zeige dich

Größe

Richtung

100

90

Bühne

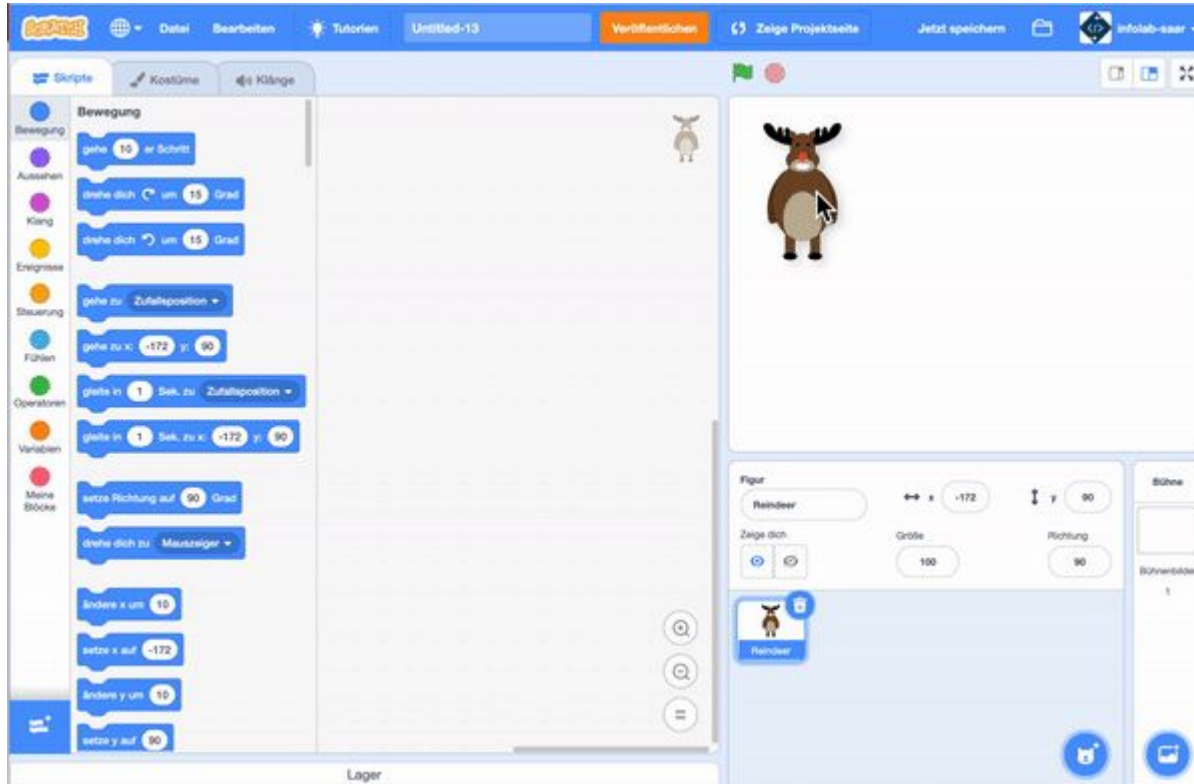
Bühnenbilder

1

Cat



1.3 Rentier (Fänger) programmieren



Wenn  angeklickt wird

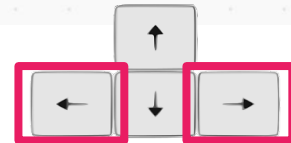
gehe zu x: -9 y: -158

Wenn Taste Pfeil nach rechts gedrückt wird

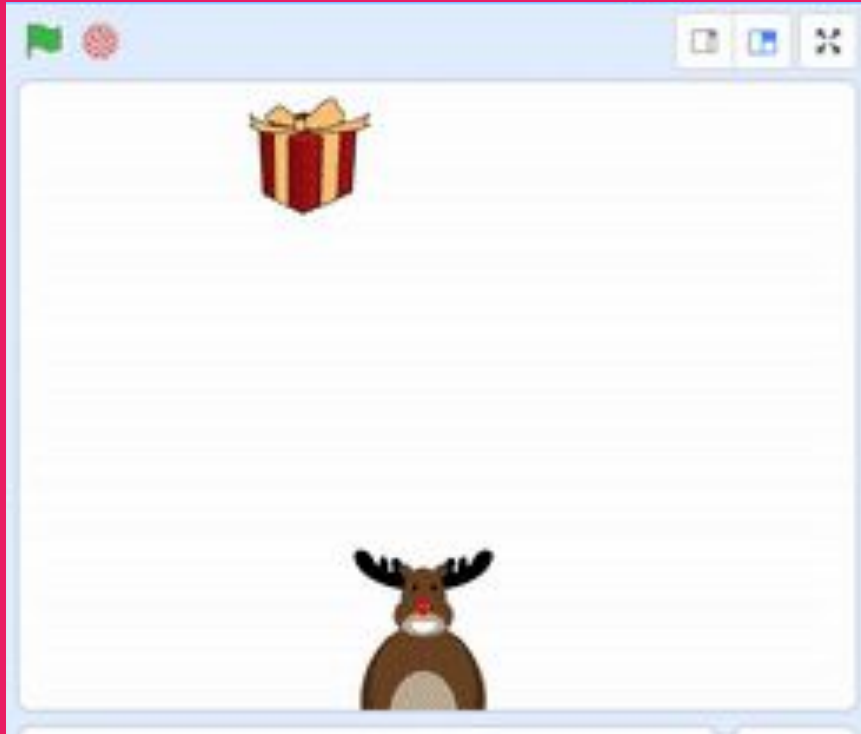
gehe 20 er Schritt

Wenn Taste Pfeil nach links gedrückt wird

gehe -20 er Schritt



Achtung: **Erst** das Rentier verschieben, **dann** den “gehe zu x y”-Baustein nehmen.

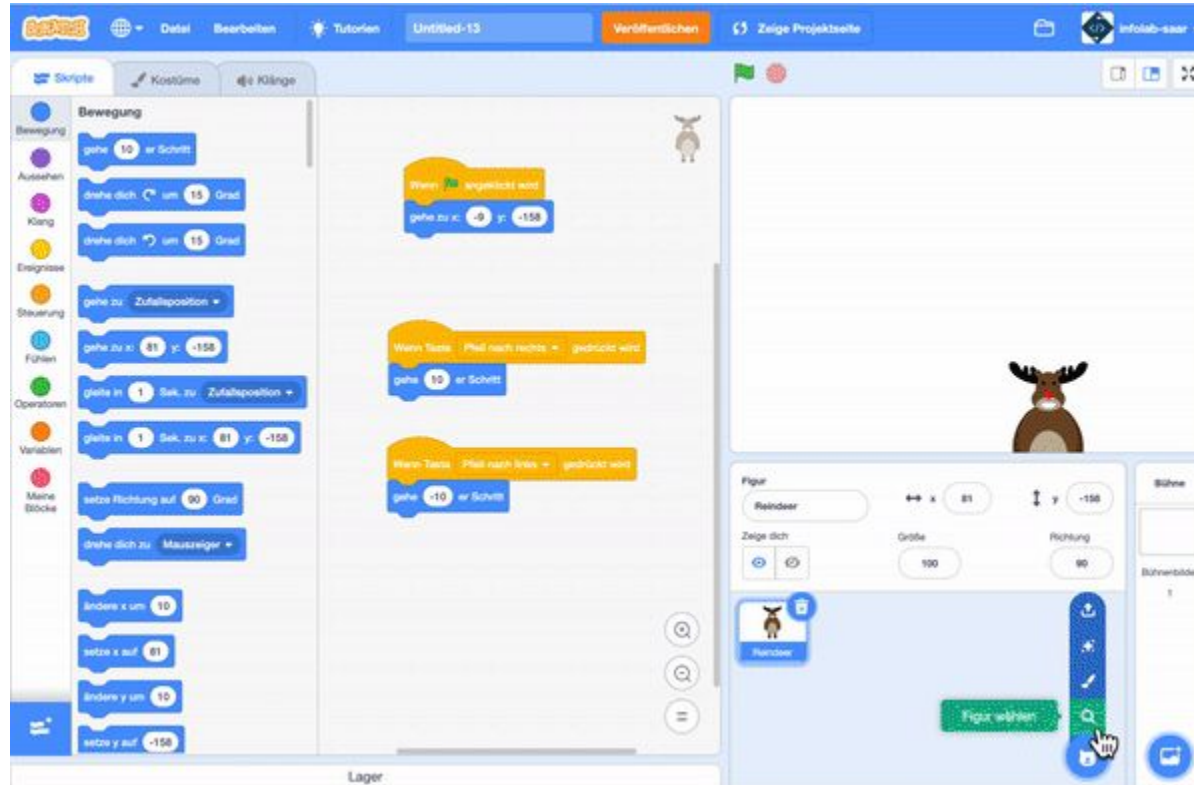


Der Plan

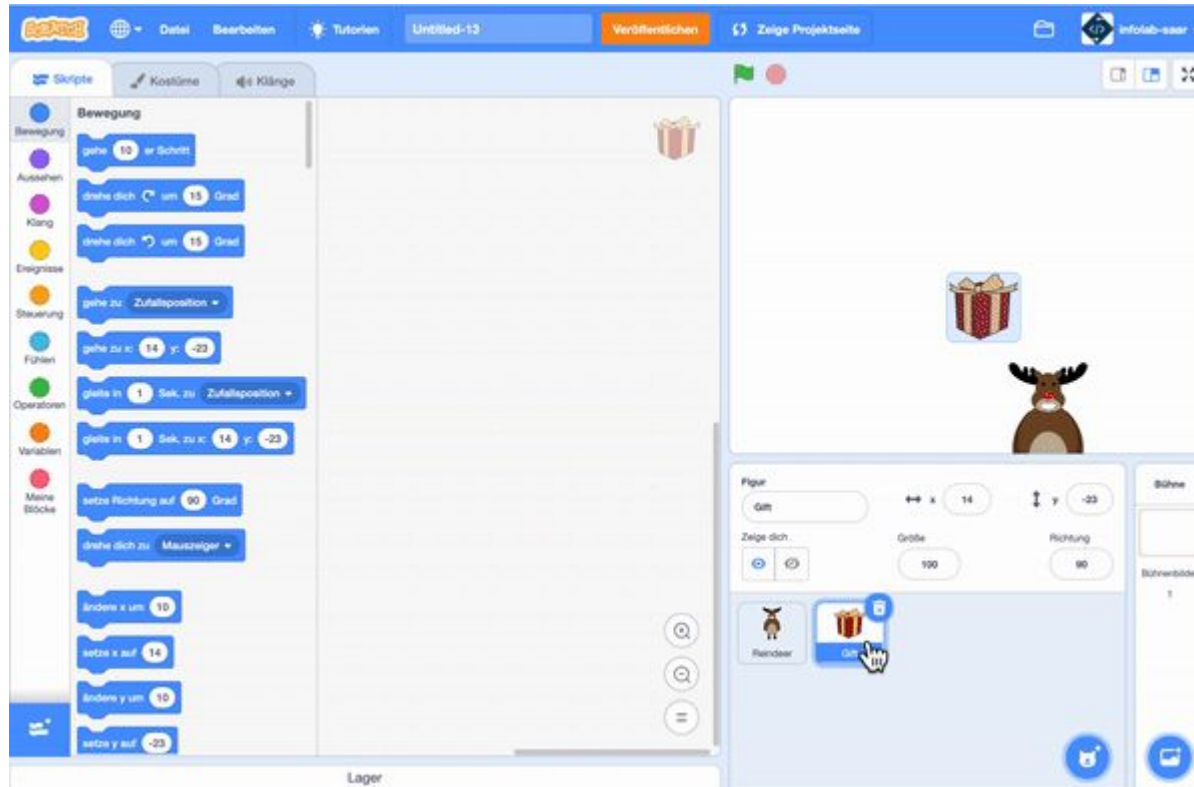
1. Steuerung des Fängers programmieren
2. **Geschenke zufällig fallen lassen**
3. “Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen
4. “Daneben” erkennen und das Spiel beenden

— — —

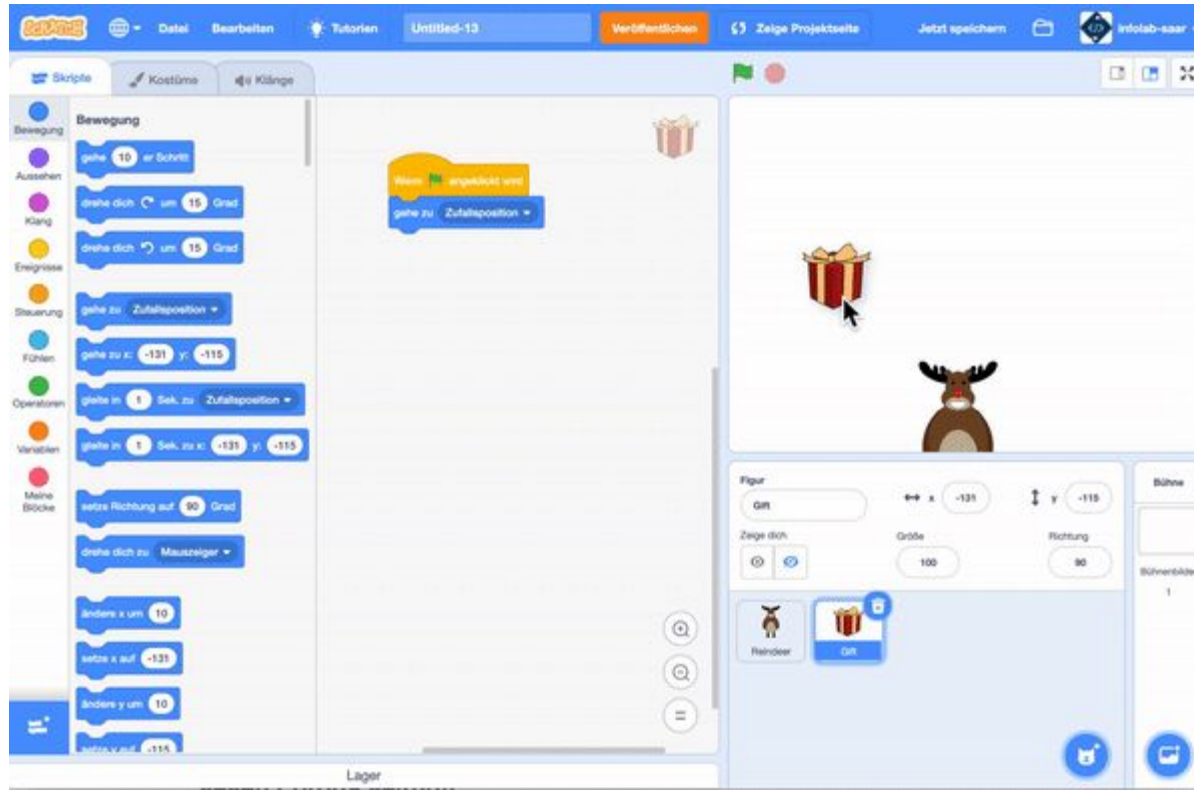
2.1 Geschenk hinzufügen



2.2 Geschenk an zufällige Position setzen

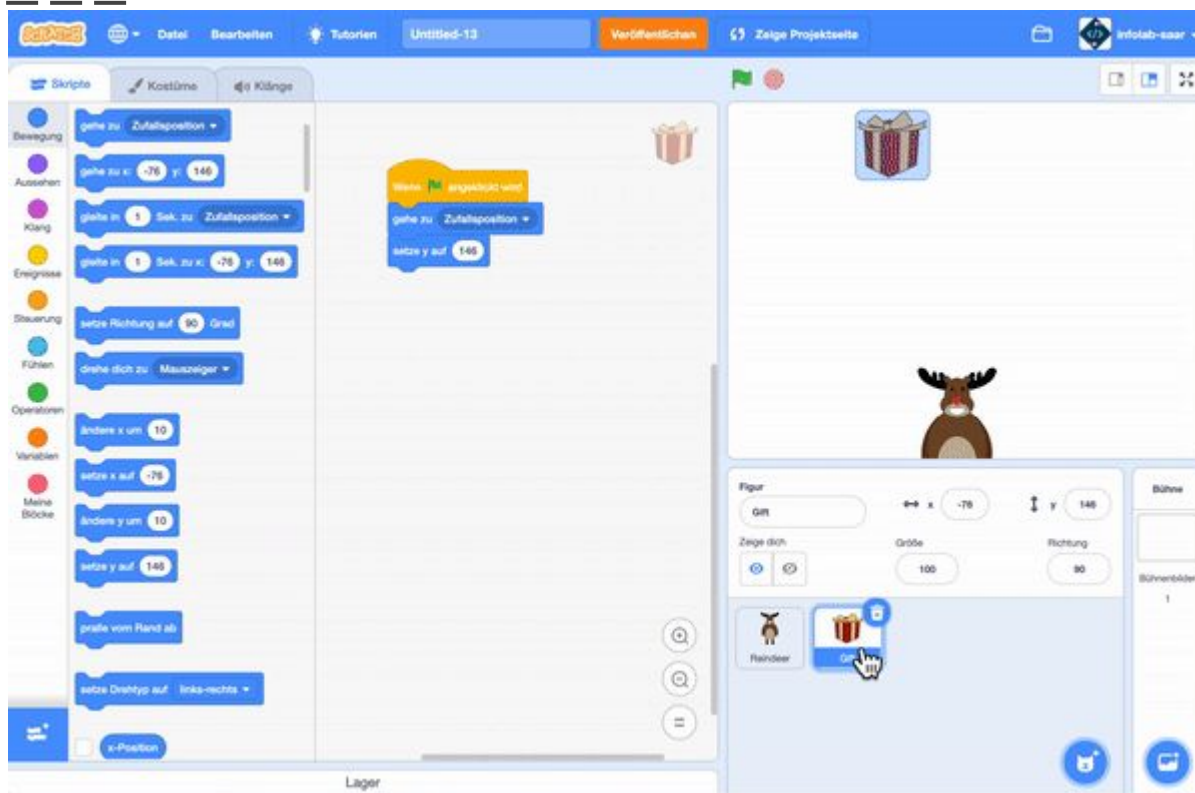


2.2 Geschenk an zufällige Position **oben** setzen



Achtung: **Erst** das Geschenk nach oben setzen, **dann** den “setze y auf”-Baustein nehmen.

2.3 Geschenk an zufälliger Position fallen lassen



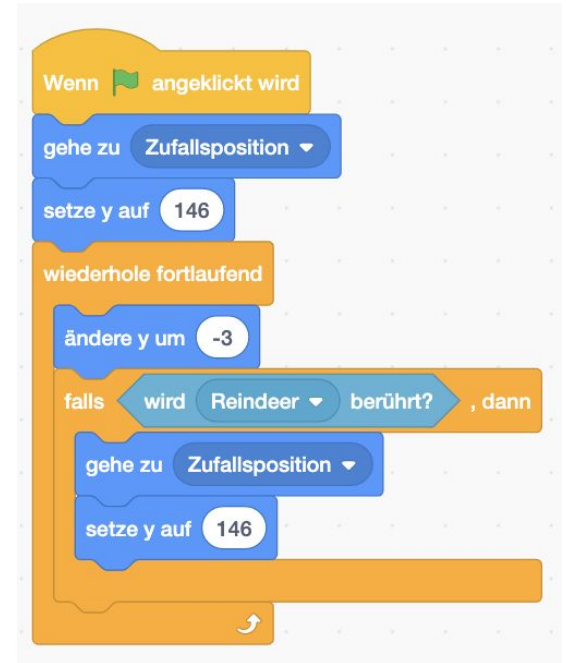
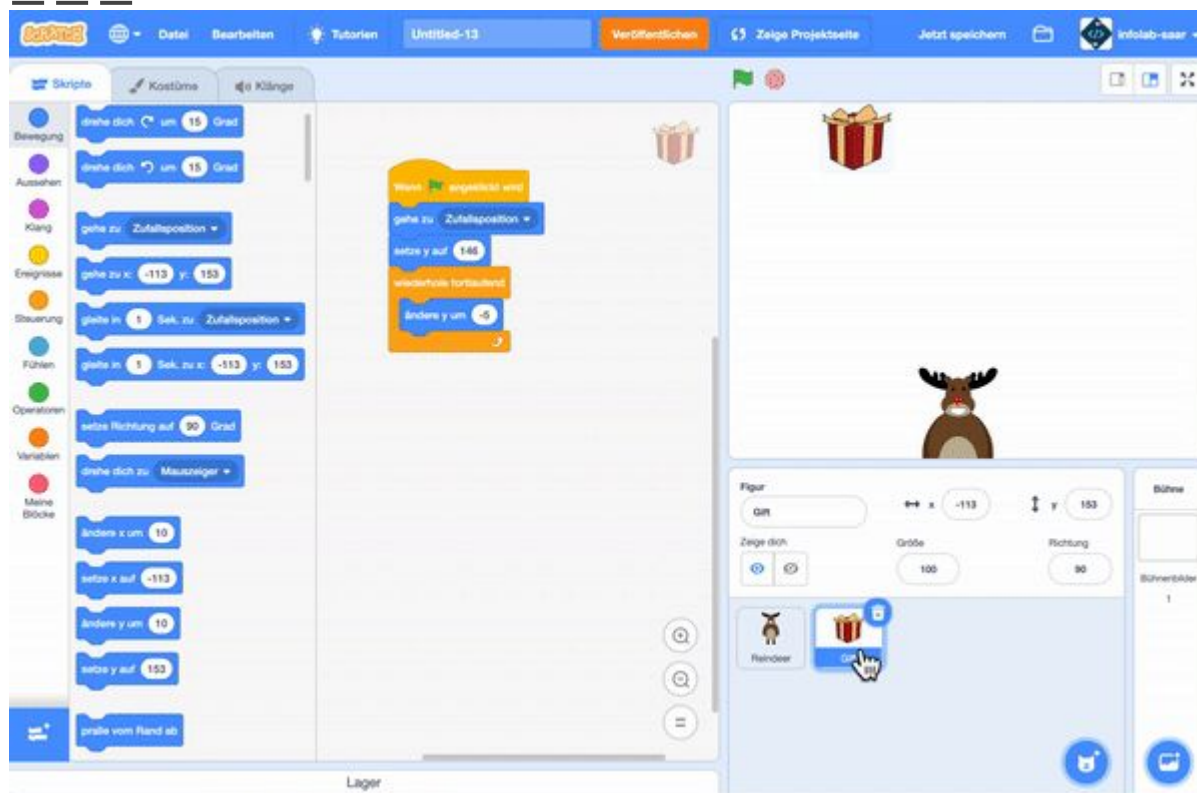


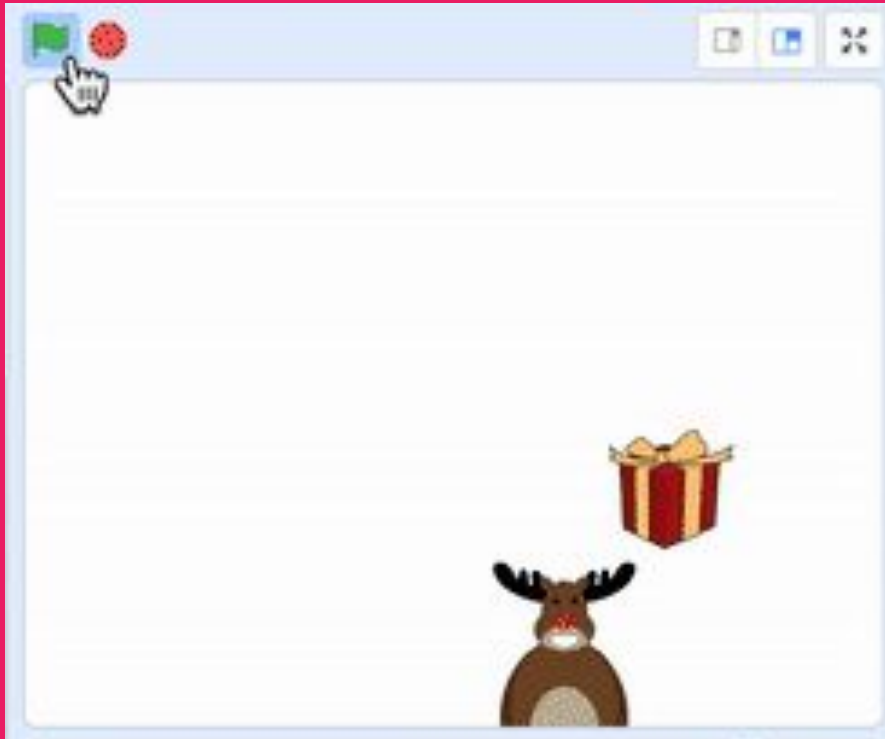
Der Plan

1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. **“Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen**
4. “Daneben” erkennen und das Spiel beenden

— — —

3. “Gefangen” erkennen



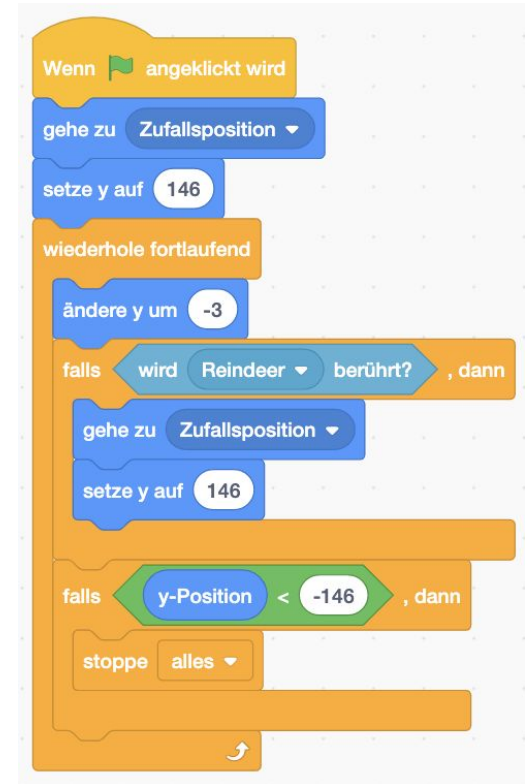
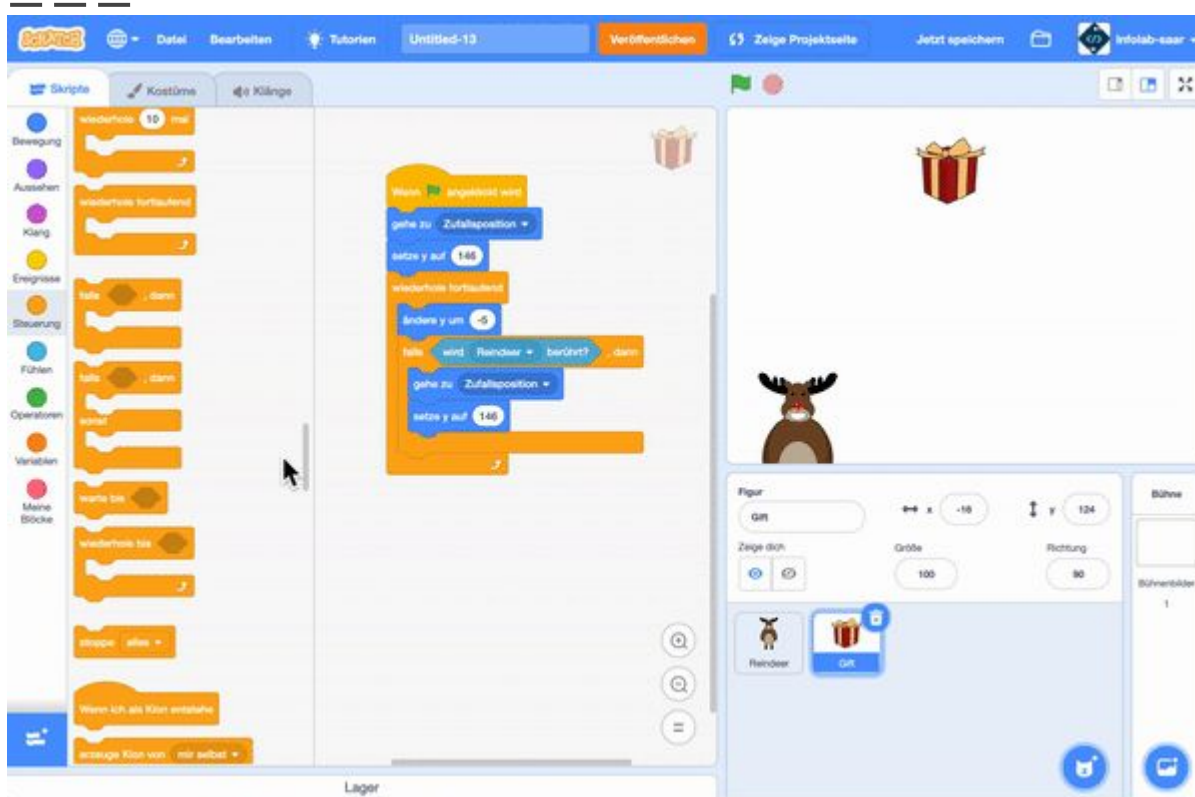


Der Plan

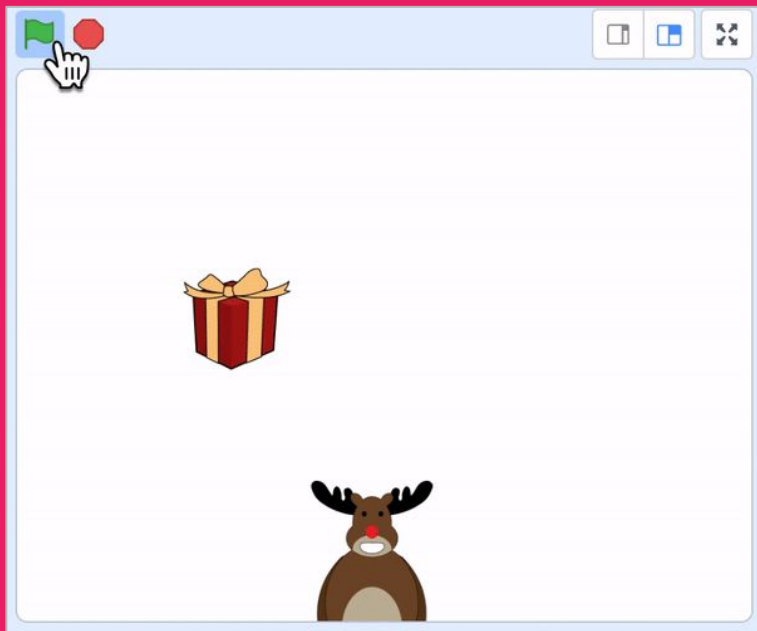
1. Steuerung des Fängers programmieren
2. Geschenke zufällig fallen lassen
3. “Gefangen” erkennen und ein neues Geschenk fallen lassen
4. **“Daneben” erkennen und das Spiel beenden**

— — —

4. “Daneben” erkennen



Super gemacht!



So könnte es weitergehen:

- Hintergrundbild
- Klänge
- andere Kostüme für Geschenk oder Fänger
- Punkte zählen
- mehrere Leben
- weitere Animationen für "Gefangen" oder "Daneben"
- ...
