

- > Code4Talents
- > Eine lustige Geschichte

# GESCHICHTEN MIT SCRATCH ERZÄHLEN

- > Eine Geschichte kann mit Scratch wie ein Film ablaufen.
- > Verschiedene Figuren können auftreten, interagieren, Kulissen ändern sich.
- > Wie geht man das an?
- > Schreibe eine Geschichte. Sie kann lustig, ernst, traurig sein, sie kann ein Rätsel sein.
- > Markiere in deiner Geschichte die Stellen, die einzelne Szenen ergeben.
- > Überlege dir, welche Hintergrundbilder in deiner Geschichte vorkommen.
- > Zeichne dir einzelne Szenen auf, mache ein Storybook.

# SZENENWECHSEL

- > Wechsel zwischen Szenen kannst du auf mehrere Arten machen:
- > Berechne die vergangene Zeit aus den Befehlen und den Abläufen.
- > Oder
- > Arbeite mit Falls – Dann Klammern als „Stichwort“ für die nächste Szene. (Falls Figur 1 beim Baum angekommen ist, dann wechsle das Bühnenbild).
- > Oder
- > Arbeite mit Nachrichten. Das bringt dich sehr einfach weiter.
- > Auf den nächsten Seiten siehst du ein paar Beispiele:

# ZEIT BERECHNEN

- > Warten 1sec
- > Schleife (5mal)  $1 \text{ sec} + 0,2 \text{ sec} = 5 + 1 \text{ sec} = 6 \text{ sec}$
- > Gleiten 1 sec
- > -----
- > Summe 8 sec

> Szene 2 beginnt mit einem Wartenblock.

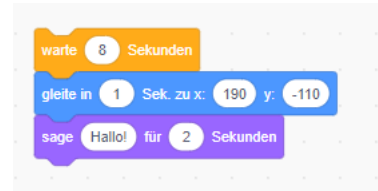
> Das ist ein bisschen mühsam, aber es geht ganz gut!

> Du musst aber immer alle Figuren und Abläufe berechnen.



```

wartet 1 Sekunden
gehe zu x: 190 y: -110
setze Richtung auf -90 Grad
gehe zu hinterster Ebene
wiederhole 5 mal
  gleite in 1 Sek. zu Zufallsposition
  drehe dich um 30 Grad
  warte 0.2 Sekunden
gleite in 1 Sek. zu x: 190 y: -110
setze Richtung auf -90 Grad
  
```



```

wartet 8 Sekunden
gleite in 1 Sek. zu x: 190 y: -110
sage Hallo! für 2 Sekunden
  
```

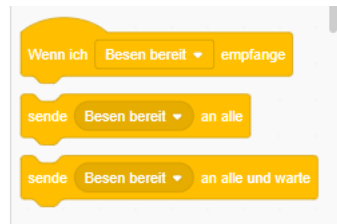
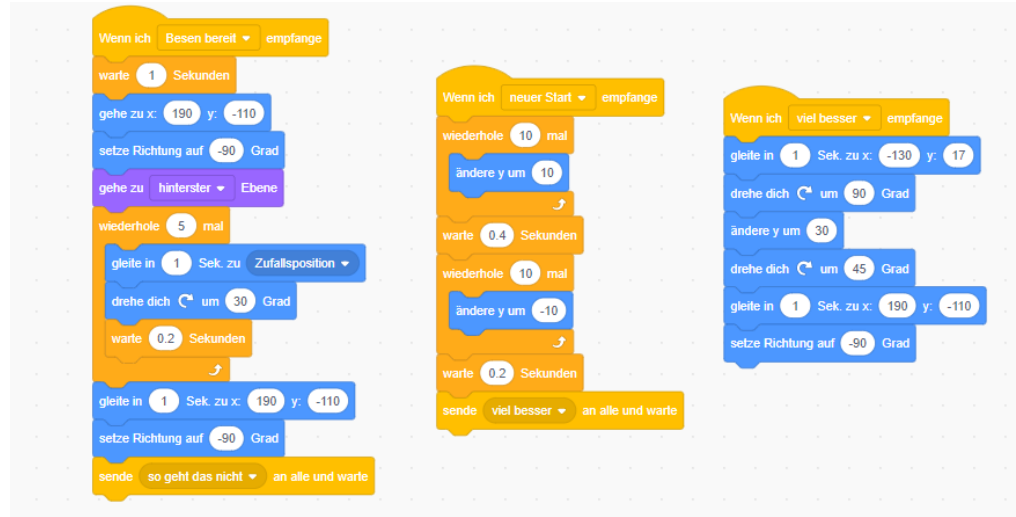
# FALLS – DANN BEFEHL

- > In diesem Block setzen wir den falls-dann Block ein um zu einem bestimmten Zeitpunkt einen Kostümwechsel vorzunehmen.
- > Diese Blöcke sind sehr gute Hilfen, wenn nicht all zu viel Action in deiner Geschichte ist.



# ARBEITEN MIT NACHRICHTEN

- > Nachrichten sind eine geniale Möglichkeit um Wechsel der Szenen darzustellen.
- > Sie sind präzise, können für verschiedene Figuren eingesetzt werden und gehen sehr schnell in der Programmierung.
- > Du findest die Blöcke bei in den Ereignissen! →
- > Du kannst auch sehr genau den Befehl definieren mit Bezug auf deine Geschichte.



- > In dieser Programmierung kannst du viele Nachrichten sehen.

# JETZT BIST DU DRAN!

- > Du hast Fragen? Andrea Huber in der MINT-Koordination hilft dir gerne weiter.
- > Schicke dein Spiel an [mint-koordination@bifo.at](mailto:mint-koordination@bifo.at)