Code4 Talents

MINT

- Code4Talents
- Catch me if you can

MINT Vorarlberg unser Land WKO Wirtschaftskammer Vorarlberg Bildungsdirektion Vorarlberg bifo! Beratung für Bildung und Beruf

Die MINT-Strategie Vorarlberg ist ein Bildungsprojekt des Landes Vorarlberg, der Wirtschaftskammer Vorarlberg und der Bildungsdirektion für Vorarlberg. Die Koordination der Umsetzung erfolgt durch das BIFO - Beratung für Bildung und Beruf.

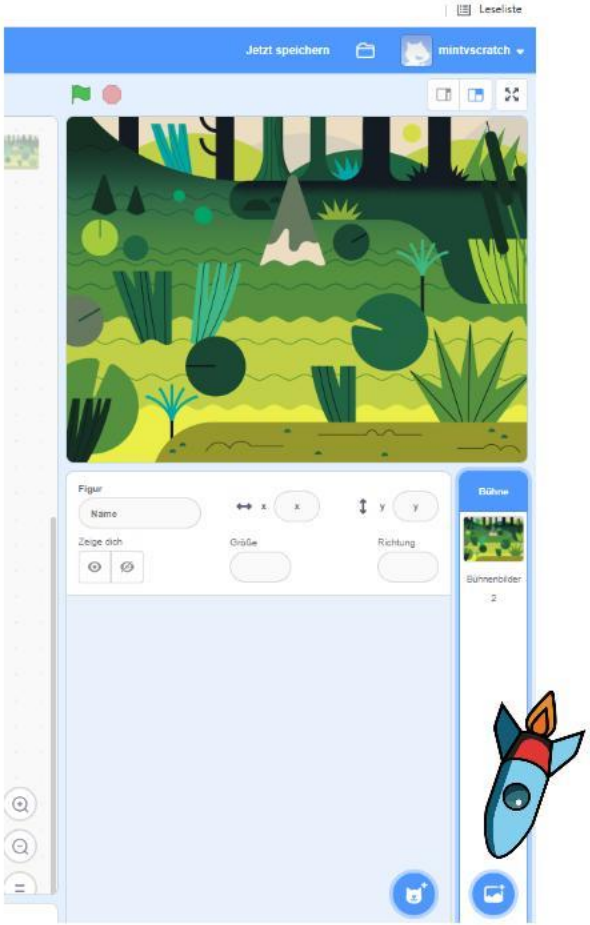
Foto: istock

CATCH ME IF YOU CAN

- Dein erstes Spiel ist ein Fängi-Spiel.
- Fange die Figur und sammle Punkte!
- Es geht sehr einfach und du lernst neue Funktionen in Scratch!
- Viel Spaß

ZUERST BRAUCHEN WIR EINE BÜHNE

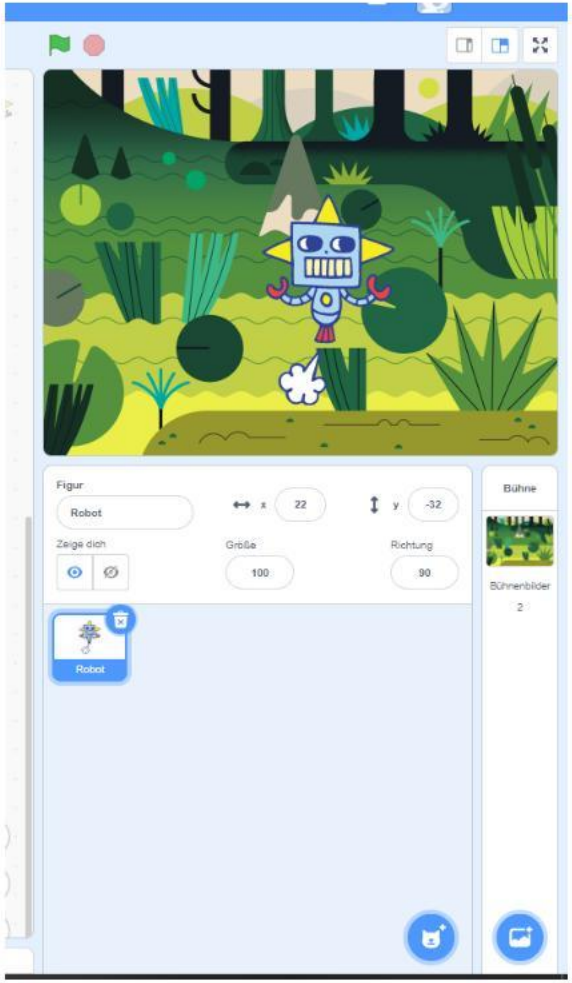
- Über die Auswahl suche dir entweder ein fertiges Bild oder lade dir ein eigenes Bild hoch.
- Rocket zeigt es dir!



JETZT BRAUCHEN WIR EINE FIGUR

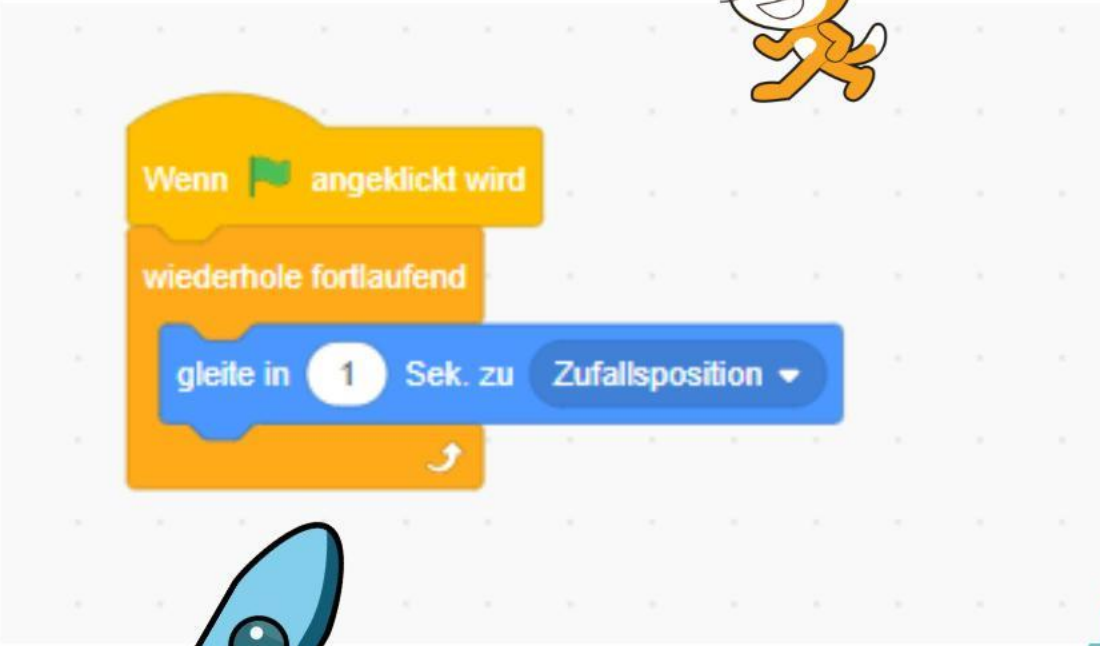
- Ich hab mir den lustigen Roboter ausgesucht.

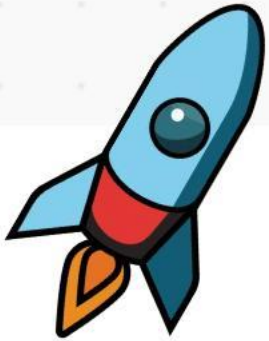
- Wer spielt mit dir?



JETZT WIRD PROGRAMMIERT

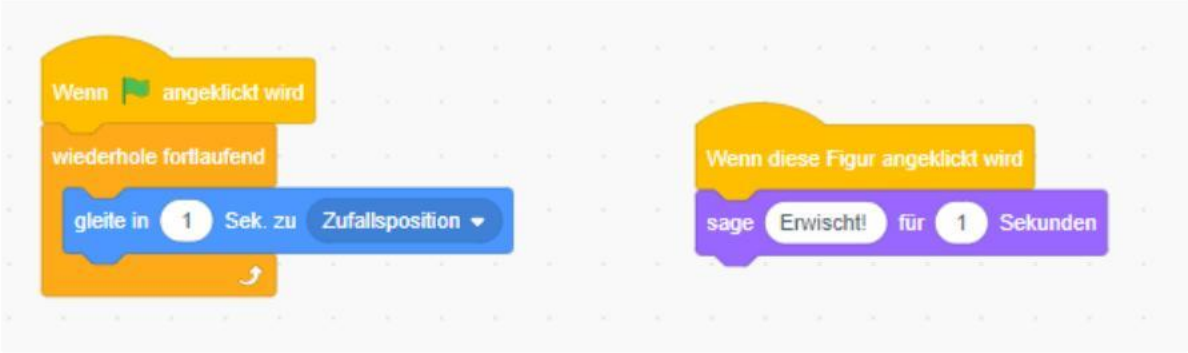
- Wir starten mit einem einfachen Bewegungsablauf.
- Wir lassen unsere Figur zufällig durch das Bild gleiten.
- Gestartet wird mit der grünen Flagge und eine fortlaufende Schleife wird eingebaut.
- Unsere Figur wird jetzt über die Bühne sausen.





WIR FANGEN DIE FIGUR EIN.

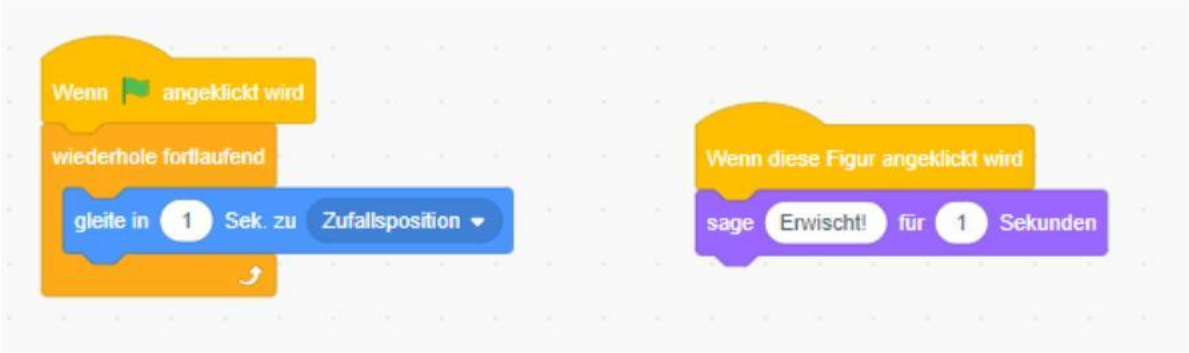
- Deine Figur soll gefangen werden. Wie auch auf der Erde, geht das durch „Antippen“.
- Wir bauen jetzt neben dieser Programmierung eine zweite.



PROBIERE ES AUS:

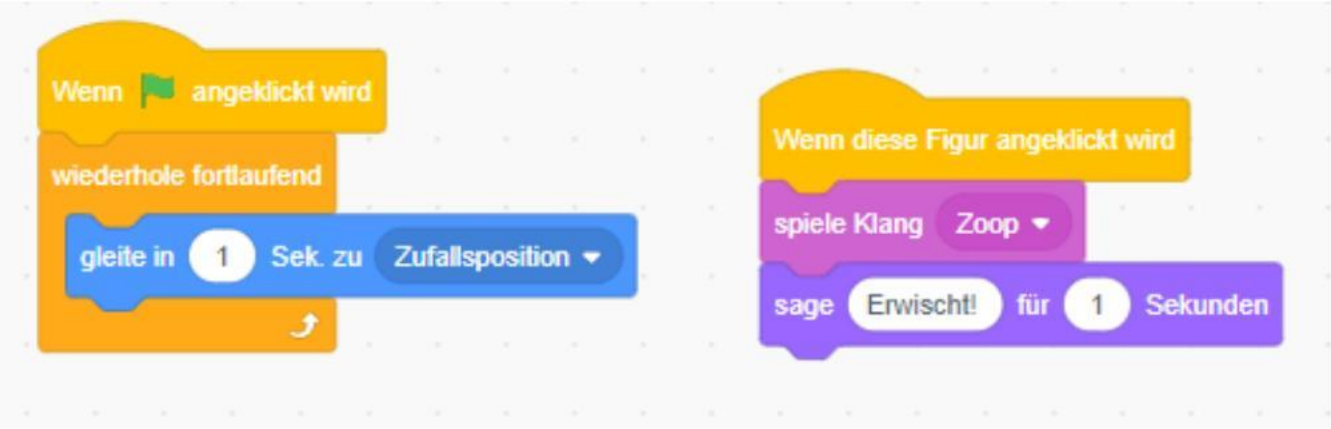
- Klicke auf die grüne Fahne. Deine Figur wird durch das Bild gleiten.

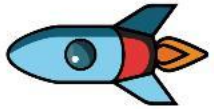
- Versuche jetzt mit dem Finger auf deine Figur zu tippen. Du musst schnell sein!
- Wenn du sie erwischt hast, dann wird sie „Erwischt“ sagen.



EIGENTLICH SIND WIR FERTIG,….. ABER JETZT GEHT ES ERST SO RICHTIG LOS!

- Du hast gesehen, wie einfach so ein Fangenspiel zu programmieren geht.
- Jetzt machen wir es noch ein bisschen spannender und schwieriger.
- Als Erstes fügen wir einen Ton beim Fangen ein.
- Ich habe den Ton „Zoop“ ausgewählt.





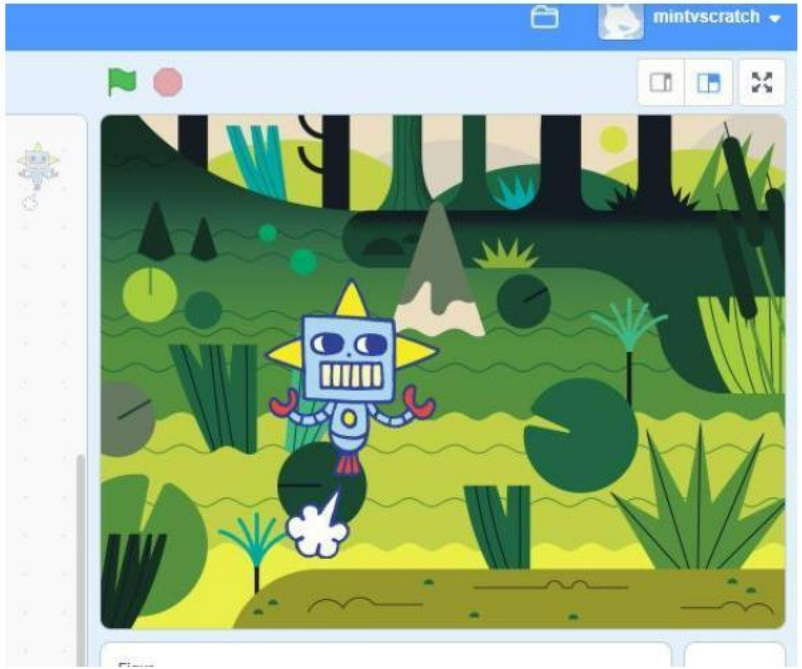
VERSTECKEN UND FANGEN!

- Das Fangen ist noch einfach. Darum machen wir es etwas schwerer.
- Deine Figur soll sich verstecken, in die Zufallsposition gehen und sich wieder zeigen. Sie wartet eine Sekunde und dann geht die Schleife wieder auf den Anfang.

TESTEN!

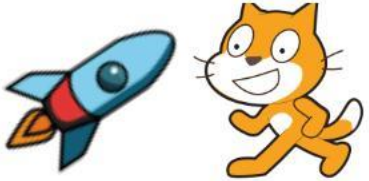
- Kannst du deine Figur noch fangen?
- Starte das Programm, in dem du auf die grüne Flagge tippst.
- Jetzt ist es schon schwieriger geworden.

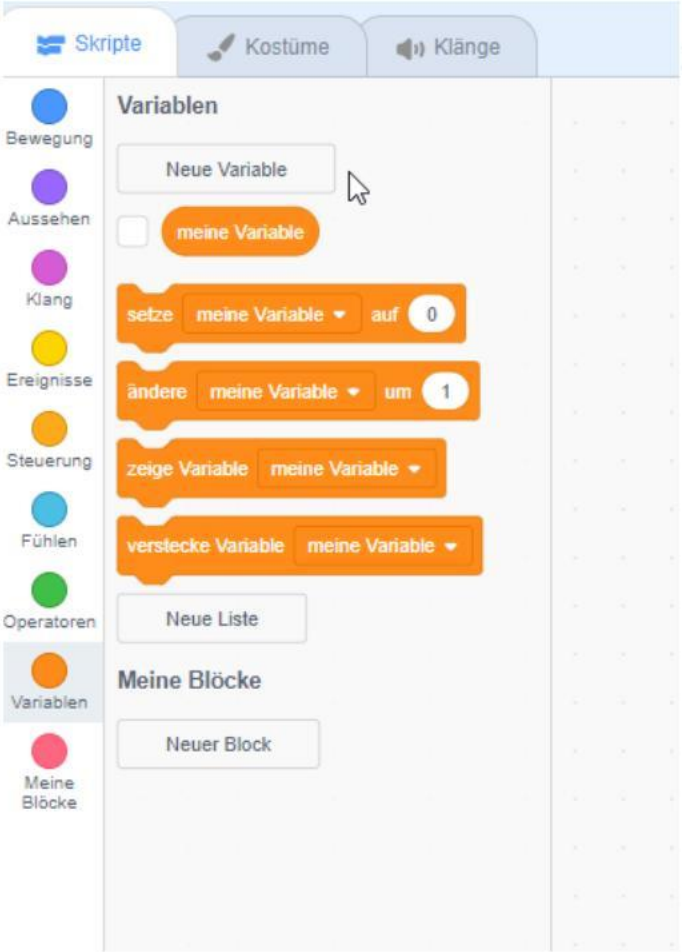
- Mache dein Bild groß, dann hast du mehr Platz. Dazu tippe auf das Kästchen mit den 4 Pfeilen.



NOCH MEHR SPAß!

- Jetzt wollen wir mitzählen, wie oft wir die Figur gefangen haben.
- Daher musst du jetzt einen Zähler einbauen.
- In Scratch heißt das „Variable“.



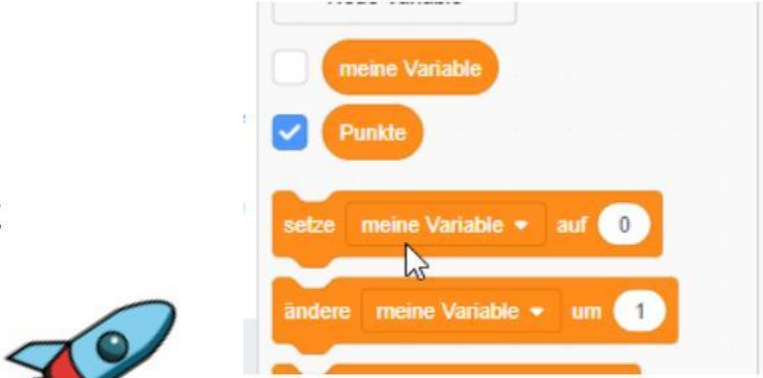


NOCH MEHR SPAß!

- Klicke auf „Neue Variable“ im orangen Bereich.
- Nenne die neue Variable „Punkte“
- Wenn du nur mit einer Figur spielst, dann kann der blaue Punkt bleiben.
- Klicke auf OK.

MIT VARIABLEN ARBEITEN

- Du bist wieder zurück im Hauptmenü.
- Neben Punkte ist ein blauer Haken.
- Darunter sind 2 Befehle, die wir jetzt brauchen.
- Schaue sie an und überlege, was sie machen.



MIT VARIABLEN ARBEITEN

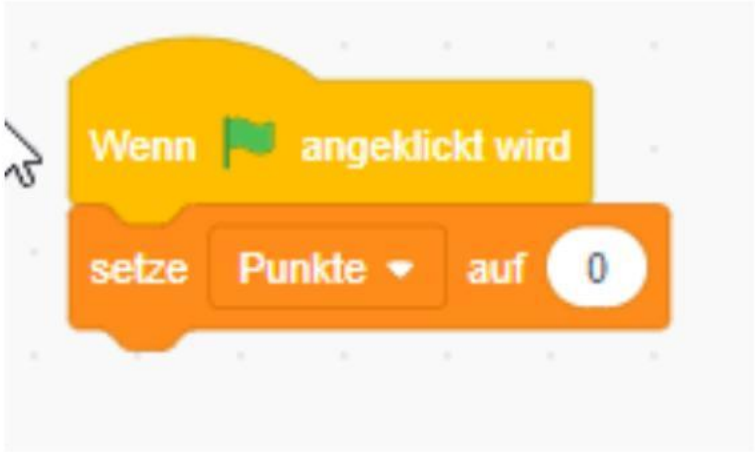
- Setze meine Variabel auf 0 → Das ist mein Startwert.
- Wie beim Fußball. Am Anfang hat keine Mannschaft ein Tor geschossen.

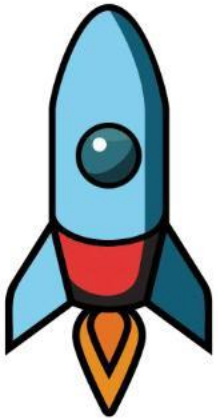
- Ändere meine Variable um 1.
- Wie beim Fußball, bei einem Torschuss wird ein Punkt gezählt.
- Also von 0 auf 1, von 1 auf 2. ….

- Dann bauen wir das jetzt ein!

PUNKTEZÄHLER ZUERST AUF NULL SETZEN

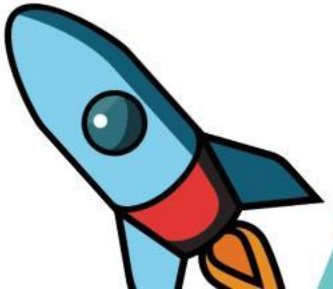
- Wir starten wieder mit dem Flaggensymbol als Start.
- Dann setze die Punkte auf o.
- Das baust du jetzt in deine Programmierung ein.





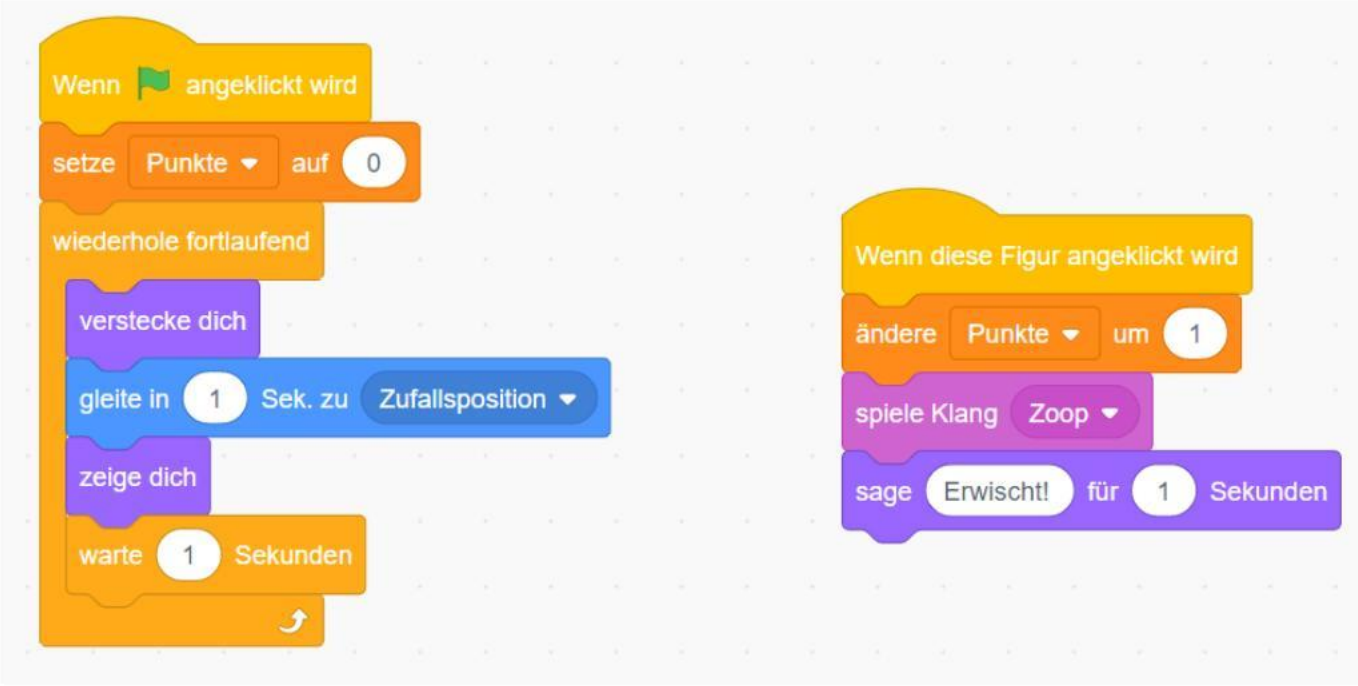
DAS ZÄHLEN STARTEN

- Jetzt geht es weiter:
- Folgende Programmierung musst du jetzt ausführen:
  - 1. Wenn die Figur angeklickt wird → eine Bedingung
  - 2. Dann ändere den Punktestand um 1
- So schaut deine Programmierung jetzt aus:
- Den Klang und dein „Erwischt“ ist natürlich auch noch da!



TESTEN

> Das ist jetzt deine Programmierung für das Spiel:



HAST DU FRAGEN?

- Wenn du Fragen hast, kontaktiere gerne
- Andrea Huber, MINT-Koordinatorin Vorarlberg
- Andrea.huber@bifo.at
- 0650/ 390 2633