

Scatch: Springende Katze als Spiel

n 0



Bühne



Geschicklichkeitsspiel

- Die Katze steuert man mit den Pfeiltasten.
- Schlüssel und Hydrant bewegen sich.
- Man bekommt einen Punkt, wenn die Katze an den Schlüssel stößt.
- Beim Anstoßen an den Hydranten werden Punkte abgezogen.
- Es kommen Klänge.

Prof. Dr. Haftendorn, Leuphana Universität Lüneburg, www.mathematik-verstehen.de 2009 Folie 33

Scatch: Springende Katze, einfach



Jana van der
Marel 2009

Prof. Dr. Haftendorn, Leuphana Universität Lüneburg, www.mathematik-verstehen.de 2009 Folie 34

Scatch: Springende Katze als Spiel

Objekt1

Als Spiel eingerichtet: Dörte Haftendorn 2009

Prof. Dr. Haftendorn, Leuphana Universität Lüneburg, www.mathematik-verstehen.de 2009 Folie 35

Scatch: Springende Katze als Spiel



Es agieren die verschiedenen Objekte miteinander.

Prof. Dr. Haftendorn, Leuphana Universität Lüneburg, www.mathematik-verstehen.de 2009 Folie 36

Scatch: Springende Katze als Spiel



The image shows two Scratch code snippets. The first, labeled 'Objekt2', is a 'When clicked' event with the following actions: 'show direction 90', a 'repeat' loop of 'wait 0.05 seconds' and 'move 10 steps', and 'bounce off the edge'. The second, labeled 'Objekt3', is a 'When clicked' event with: 'show direction 0', a 'repeat' loop of 'wait a random amount of time from 1 to 4 seconds', 'go to x: a random amount from -200 to 200 y: -120', 'show self', a 'repeat' loop of 'wait 0.3 seconds' and 'move 3 steps', another 'repeat' loop of 'wait 2 seconds' and 'show self', a 'repeat' loop of 'wait 0.1 seconds' and 'move -5 steps', and 'hide self'.

Der Schlüssel fährt immer nur hin und her.
Der Hydrant taucht an beliebiger Stelle auf und verschwindet wieder.

Prof. Dr. Haftendorn, Leuphana Universität Lüneburg, www.mathematik-verstehen.de 2009 Folie 37

Scatch: Springende Katze als Spiel

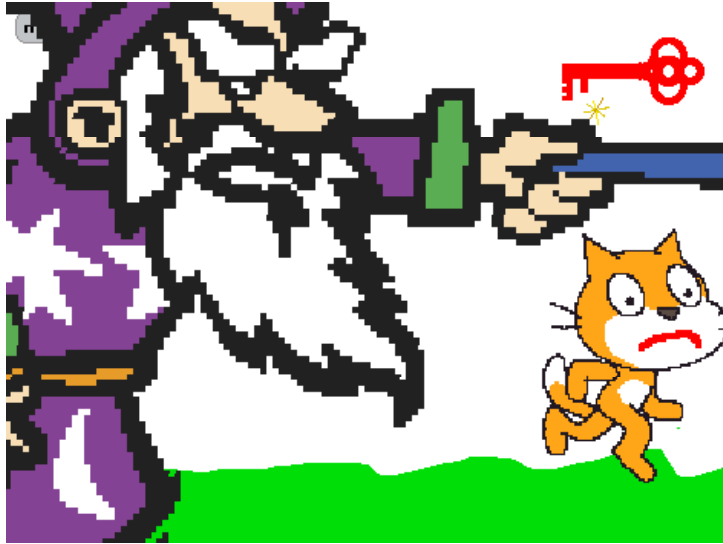


The image shows a Scratch code snippet for 'Objekt4'. It has two event triggers: 'When clicked' and 'When I reach the end'. The 'When clicked' event has actions: 'set size to 100%', 'hide self', 'show self', 'say Hello! for 2 seconds', and 'play sound [Schluss] completely'. The 'When I reach the end' event has the action: 'change size by 1'.

Der Zauberer erscheint am Ende.

Prof. Dr. Haftendorn, Leuphana Universität Lüneburg, www.mathematik-verstehen.de 2009 Folie 38

Scatch: Springende Katze als Spiel



Prof. Dr. Haftendorn, Leuphana Universität Lüneburg, www.mathematik-verstehen.de 2009 Folie 39