Ich bewege die Katze

Öffne dein Projekt `01katze` oder starte ein neues Projekt und speichere es unter `03katze` wieder ab.

Verkleinere die Katze wieder.

Unser Ziel ist es jetzt, die Katze mit den Pfeiltasten der Tastatur steuern zu können. Du hast schon das erste Ereignis kennen gelernt: „Wenn Fahne angeklickt“

Direkt darunter findest du das Ereignis „Wenn Taste … gedrückt“. Ziehe den Block in den Programmierbereich und wähle die Pfeiltaste nach rechts aus.

Jetzt fehlt nur die Bewegung nach rechts. Wie weit die Katze bei jedem Tastendruck gehen soll, kannst du selbst bestimmen.

Arbeitsauftrag

- Programmiere das Ereignis „Wenn Fahne angeklickt“ so, dass die Katze dabei an eine Startposition ganz unten auf der Bühne in der Mitte gesetzt wird.
- Programmiere jetzt die Tastaturereignisse für die restlichen Pfeiltasten und probiere alles aus, indem du die Katze ein bisschen über die Bühne spazieren lässt.

Tipp

Du kannst einzelne Blöcke oder auch ganze Blocksequenzen vervielfältigen und dann verändern. Klicke dazu mit der rechten Maustaste auf den ersten zu kopierenden Block und wähle „Duplizieren“ aus. Genauso kannst du auch einzelne Teile löschen, indem du nach dem Klick mit der rechten Maustaste „Löschen“ wählst.

Die Katze läuft jetzt zwar fröhlich über die Bühne, schaut aber immer nach rechts, selbst wenn sie nach links läuft. Um das zu ändern, nutzen wir für unsere Katze ein neues Bild, auf dem sie nach links schaut. Dafür bekommt die Katze ein neues Kostüm.

Öffne das Kostümfenster. Du siehst dort, dass die Katze schon zwei Kostüme hat. Vielleicht brauchen wir das zweite noch irgendwann, wir lassen es also einfach da.

Um ein weiteres Kostüm zu erstellen, haben wir mehrere Möglichkeiten. Im Moment möchten wir aber unsere Katze nur duplizieren und dann spiegeln. Klicke mit der rechten Maustaste auf Kostüm 1 und wähle „Duplizieren“ aus. Klicke auf den Icon für „Links und Rechts vertauschen“ und gib dann dem Kostüm einen sinnvollen Namen.

Verändere auch den Namen für das normale Kostüm in `katze_rechts`.

Wechsle wieder in den Programmierbereich (Skripte).

Die Blöcke für den Kostümwechsel findest du in der Blockpalette unter „Aussehen“.

Arbeitsaufträge

- Verändere die Tastaturereignisse so, dass der Katze jeweils vor dem Loslaufen das richtige Kostüm angezogen wird.
- Teste dein Programm und lasse die Katze in alle Richtungen über die Bühne laufen.
- Speichere alles ab.

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:kapitel03:start?rev=1498570018

Last update: **27.06.2017 13:26**