

Scratch-Tüftler-Gruppe „Am Sand“ – Bist du dabei?

Vor ein paar Wochen konntest du vielleicht an der Nachmittagsaktivität „Programmieren mit Scratch“ teilnehmen. Ein paar von euch waren vielleicht ebenfalls daran interessiert, aber aus irgendeinem Grund hattet ihr euch damals nicht einschreiben können. **Kein Problem, denn jetzt geht es weiter!**

Diesmal jedoch werden wir uns nicht jede Woche im Computersaal versammeln, sondern nur etwa jeden Monat. Dazwischen soll jeder **selbst** an seinen Programmen herumtüfteln. (Natürlich könnt ihr euch auch zu zweit zu Hause treffen.)

Auf einer speziell dafür eingerichteten Internetseite wird jeder sein Projekt vorstellen und nach jeder Etappe sein Programm hochladen, damit die andern es sich auch ansehen können. Jeder soll über diese Internetseite Kommentare und Vorschläge zu den Programmen der andern Scratch-Tüftler machen, so dass wir uns gegenseitig weiterhelfen, damit die Programme besser und interessanter werden.

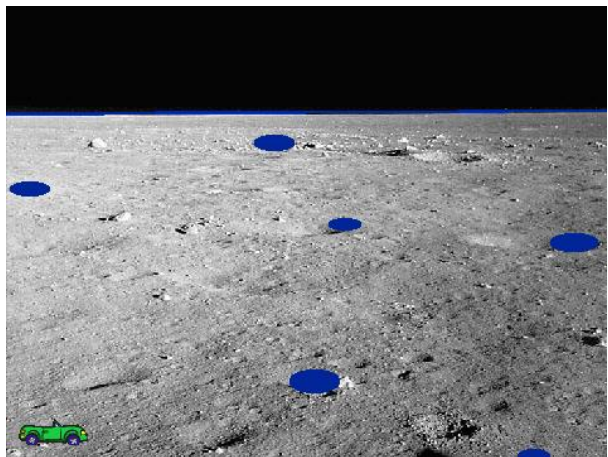
Damit sich auch wirklich nur Schüler in die Scratch-Tüftler-Gruppe melden, denen das Programme schreiben (Spiele, Animationen,...) auch wirklich Spaß macht, und die nicht gleich aufgeben, wenn es kompliziert wird, gibt es eine Aufnahmeprüfung, die ihr bestehen müsst.

Wenn du Scratch noch nicht kennst, dann schau dir die Scratch-Seite im Webfolio „Eis Geschichten“ (<http://eis.geschichten.web.myschool.lu/>) an. Hier erfährst du wie du das Programm zu Hause installieren kannst und du findest viele Hilfen um das Programmieren mit Scratch zu erlernen.

Hier nun die Aufnahmeprüfung:

Schreibe in Scratch ein Programm das du „Mondauto“ nennst und auf deinen USB-Stick speicherst.

- Bühne (Hintergrundbild): Importiere das Bild „moon“ aus dem *Nature*-Ordner.
Zeichne blaue Löcher auf die Mondoberfläche.
- Objekt: Importiere das grüne Auto (aus dem Ordner *Transportation*) und verkleinere es.
- Wenn du das Programm mit der grünen Flagge startest
 - soll andauernd das Geräusch CarPassing (aus dem Ordner Effects) gespielt werden (Programmiere es auf der Bühne);
 - soll das Auto (1.) unten links stehen und (3.) im 2er-Schritt (selbstständig) (2.) nach rechts fahren (Richtungsbaustein);



- Mit den Pfeiltasten sollst du das Auto steuern können (Pfeil nach rechts = 20 Grad nach rechts drehen, Pfeil nach links = 20 Grad nach links drehen).
- Wenn das Auto den Bühnenrand berührt, soll es abprallen.
- Wenn das Auto ein blaues Loch berührt,
 - soll der Klang „Pop“ ertönen (Ordner: Effects);
 - das Auto für 3 Sekunden von der Bühne verschwinden
- und dann unten links wieder erscheinen und weiterfahren.
- Ändere die Bühne (Hintergrundbild) so um, dass du das Auto auch verschwinden lassen kannst, wenn es den Horizont berührt.

Noch eine kleine Zusatzaufgabe (Diese musst du nicht lösen): Das Autogeräusch „CarPassing“ soll nicht zu hören sein, während der 3 Sekunden wo das Auto nicht zu sehen ist.

Wenn du fertig bist, dann schicke mir dein Programm per E-Mail. In der E-Mail sollst du deinen Namen und deine Klasse (Klassenstufe + Namen der LehrerInnen) angeben.

Falls du Fragen hast, komme in meinem Büro vorbei.

Falls deine Eltern Fragen haben, können sie mich per E-Mail (claudio.schmit@education.lu) oder Telefon (621761535) kontaktieren.

Zur festen Scratch-Gruppe kannst du jederzeit hinzustoßen, sobald du die Mondauto-Aufgabe selbstständig lösen kannst.

Viel Spaß beim Programmieren!

Clôd