

Anleitung: Erstelle eine Grußkarte mit Scratch

 epic-stuff.de/anleitung-erstelle-eine-grusskarte-mit-scratch/

September 19, 2015

Die Programmiersprache Scratch eignet sich auch hervorragend, um Grußkarten für deine Lieben zu erstellen. Wir zeigen dir mit dieser Anleitung, wie du eine Grußkarte ganz einfach selbst programmieren kannst!

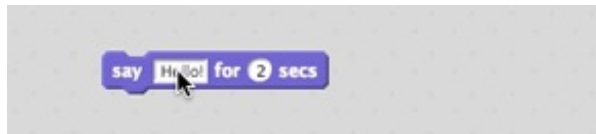
Übersicht

- [Schritt 1: Programmiere den Gruß](#)
- [Schritt 2: Die grüne Flagge](#)
- [Schritt 3: Suche ein Bühnenbild aus](#)
- [Schritt 4: Füge einen Kuchen hinzu](#)
- [Schritt 5: Füge einen Klang hinzu](#)
- [Schritt 6: Blase die Kerzen aus](#)
- [Schritt 7: Füge eine tanzende Figur ein](#)
- [Schritt 8: Wiederhole den Tanz](#)
- [Schritt 9: Füge eine Aufgabe hinzu](#)
- [Schritt 10: Gestalte deine Karte wie du möchtest](#)
- [Schritt 11: Problemlösungen](#)


Schritt 1: Programmiere den Gruß

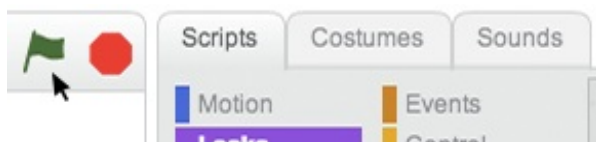
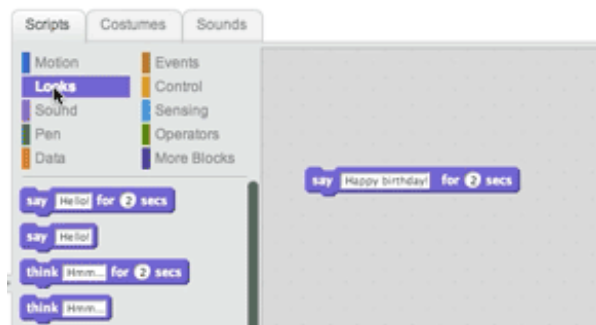
Klicke zuerst auf die Kategorie „Aussehen“ und ziehe einen „sage Hello! Für 2 Sek.“-Block in den grauen Skriptbereich. Gib jetzt im Textfeld des Blocks „Happy Birthday!“ oder deinen eigenen Gruß ein. Danach klickst du auf die Katze, um sie sprechen zu sehen.






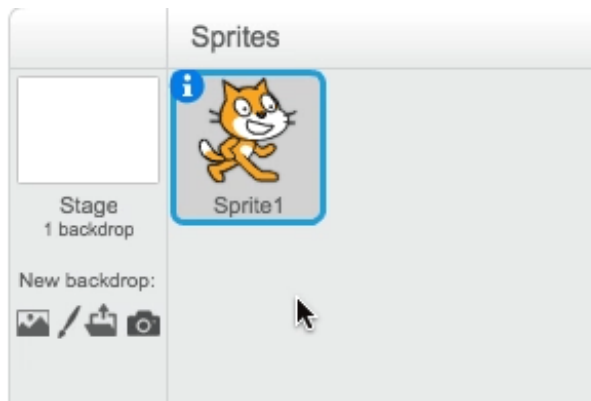
Schritt 2: Die grüne Flagge

Klicke auf die Kategorie „Ereignisse“. Ziehe einen „Wenn  angeklickt“-Block auf den anderen Block. Jetzt kannst du auf die grüne Flagge klicken, um die Karte abzuspielen.




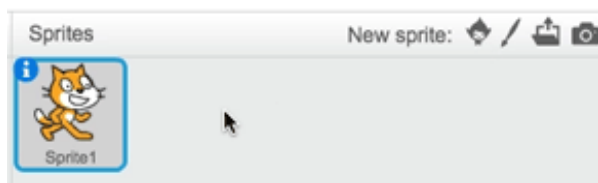
Schritt 3: Suche ein Bühnenbild aus

Nun wählst du ein Bühnenbild für deine Karte aus. Klicke auf das Bühnenbild-Symbol  unten links. Es öffnet sich ein Fenster, das dir viele verschiedene Bilder zeigt. Wähle mit einem Doppelklick oder einem Klick auf „OK“ ein Bühnenbild aus, das zu dem Thema Geburtstag passt (z.B. „party“). Deine Karte sieht jetzt so aus wie auf dem Bild rechts.



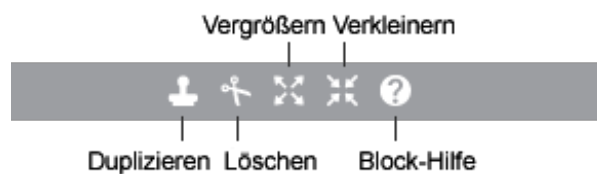
Schritt 4: Füge einen Kuchen hinzu

Um einen Kuchen auf deiner Grußkarte zu platzieren, klicke auf das Figuren-Symbol . Dann wählst du die Figur „Cake“ (Deutsch: Kuchen) aus und klickst auf „OK“. Verschiebe den Kuchen dorthin, wo du ihn auf deiner Karte haben möchtest.







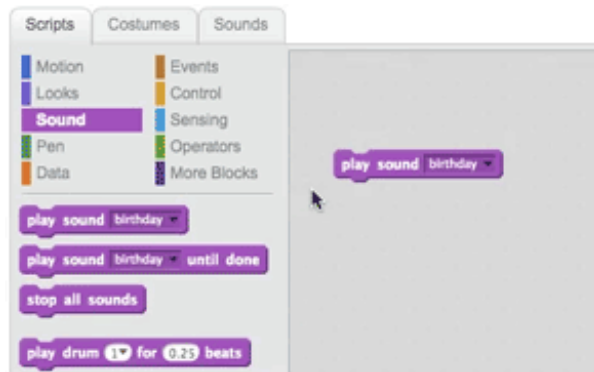
Du kannst deine Figuren mit dem Vergrößern-Werkzeug aus der Werkzeugleiste oben größer machen oder mit dem Verkleinern-Werkzeug verkleinern!



Schritt 5: Füge einen Klang hinzu

Wähle den Kuchen mit einem Klick darauf aus. Dann gehst du auf den Reiter „Klänge“ und klickst auf das Lautsprecher-Symbol . Wähle „birthday“ oder eine andere Musik. Jetzt klickst du auf den Reiter „Skripte“ und dann auf die Kategorie „Klang“. Ziehe einen „spiele Klang birthday“-Block in den Skriptbereich und setze einen „Wenn  angeklickt“-Block auf diesen. Du kannst die Musik jetzt mit einem Klick auf den Kuchen anhören.






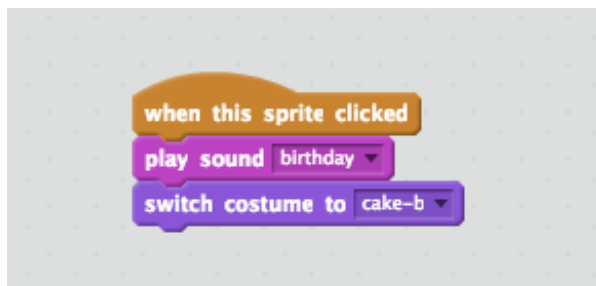
Schritt 6: Blase die Kerzen aus

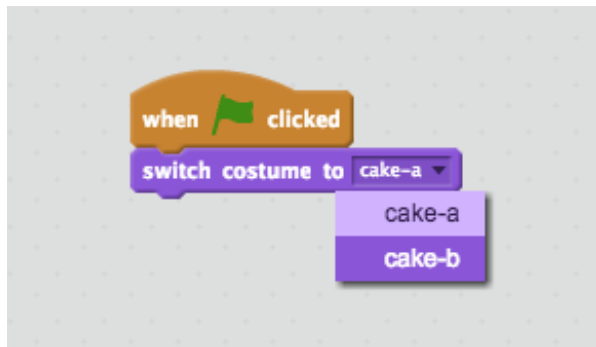
Dieser Schritt zeigt dir, wie du die Kerzen des Kuchens ausblasen kannst. Klicke auf den Reiter „Kostüme“. Dort kannst du zwei Kostüme für den Kuchen sehen. Klicke auf den Reiter „Skripte“ und auf die Kategorie „Aussehen“. Ziehe einen „wechsle zu Kostüm cake-b“-Block unter die anderen Blöcke.

Damit die Kerzen sich wieder beim Start der Karte anzünden, baue dieses Skript nach:


- „Wenn  angeklickt“-Block
- „wechsle zu Kostüm cake-a“-Block.

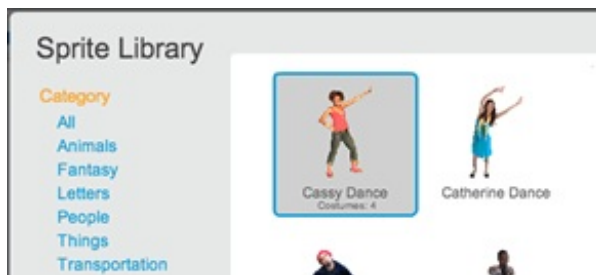
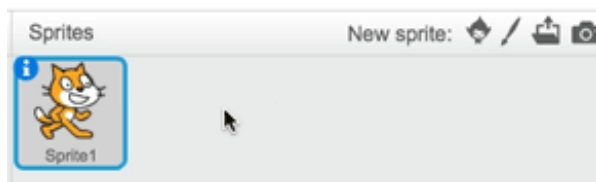
Pass auf, dass du auch das Kostüm „cake-a“ (das ist das Kostüm mit den brennenden Kerzen) auswählst!





Schritt 7: Füge eine tanzende Figur ein

Klicke auf das Figuren-Symbol , um eine neue Figur zu wählen. Wähle die Figur „Cassy Dance“ oder eine andere mit Tanzkostüm aus. Nun klickst du auf die Kategorie „Aussehen“ und ziehst einen „nächstes Kostüm“-Block in den Skriptbereich. Danach gehst du auf die Kategorie „Ereignisse“ und setzt einen „Wenn ich angeklickt werde“-Block auf den nächsten Kostüm“-Block. Klicke auf die Figur, um zu sehen, wie sie die verschiedenen Posen wechselt.

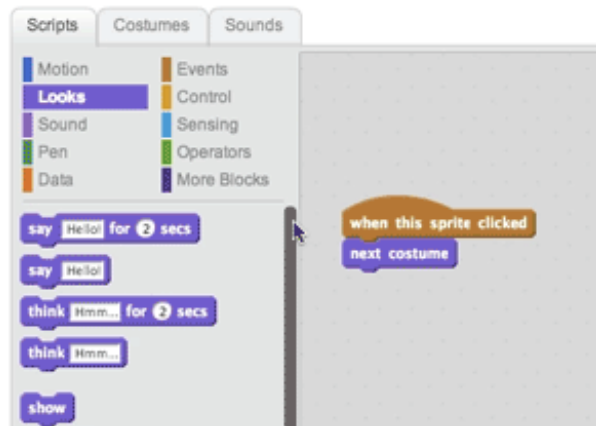


Schritt 8: Wiederhole den Tanz

Damit der Tanz nicht aufhört, sondern wiederholt, klicke auf die Kategorie „Steuerung“ und ziehe einen „warte 1 Sek.“-Block unter den „nächstes Kostüm“-Block.

Danach nimmst du einen „wiederhole fortlaufend“-Block und ziehst in um die beiden Blöcke.

Klicke auf die tanzende Figur, um die Animation zu starten.



Um die Animation zu beenden, klicke auf das Stopp-Symbol  über der Bühne.

Schritt 9: Füge eine Aufgabe hinzu

Um zu sagen, was man bei der Karte machen muss, klicke auf die Karte mit einem Doppelklick und ergänze einen weiteren „sage Hello! Für 2 Sek.“-Block. Gib im Textfeld eine Aufgabe für die Betrachter der Karte ein (z.B. Versuche auf Dinge zu klicken!). Die Karte sieht nun ungefähr so aus wie auf der rechten Seite.



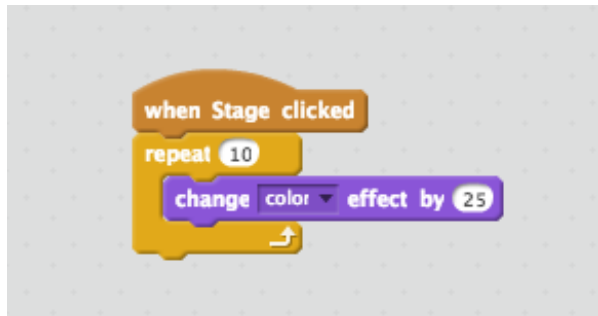
Schritt 10: Gestalte deine Karte wie du möchtest

Du kannst noch eigene Bilder und Figuren einfügen, indem du ein Bild zeichnest, von deinem Computer hochlädst oder ein Foto mit einer Webcam machst.

Du kannst auch Effekte einbauen. Klicke dafür auf die Bühne unten links neben den Figuren. Dann klickst du auf den Reiter „Skripte“ und baust dieses Skript nach:

- „when Stage clicked“-Block (auf Deutsch: „Wenn Bühne angeklickt“-Block)
- „wiederhole 10 mal“-Block
- „ändere Farbe-Effekt um 25“-Block

Um den Farbwechsel sehen zu können, klicke auf die Ballons auf deiner Karte.



Schritt 11: Problemlösungen



Hast du alle Schritte richtig ausgeführt?
