

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

Avatar verändern/Kostüm wechseln

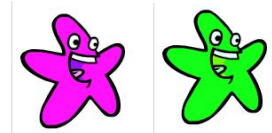
Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du bei einem Avatar die Farbe durch Programmierung oder durch die Erstellung verschiedener Kostüme verändern kannst bzw. wie du bei einem Avatar zwischen verschiedenen Kostüme wechseln kannst. Dadurch kann der Avatar zum Beispiel in verschiedenen Leveln verschiedene Farben haben oder es kann der Eindruck entstehen, dass ein Avatar geht/fliegt/tanzt/etc.



Variante 1: Farbe verändern durch Programmierung

Wenn Avatare oder andere Figuren ihre Farbe zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel ändern sollen, lässt sich das am besten über Programmierbefehle machen. Falls eine Figur dauerhaft eine andere Farbe haben soll, kann man auch einfach ihr Kostüm umfärben (siehe Variante 2).



Programmieranleitung:

Hier ändert der Avatar/die Figur die Farbe nach einer festgelegten Zeit.



Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Warte 1 Sekunde
- Ändere Farb-Effekt um 25

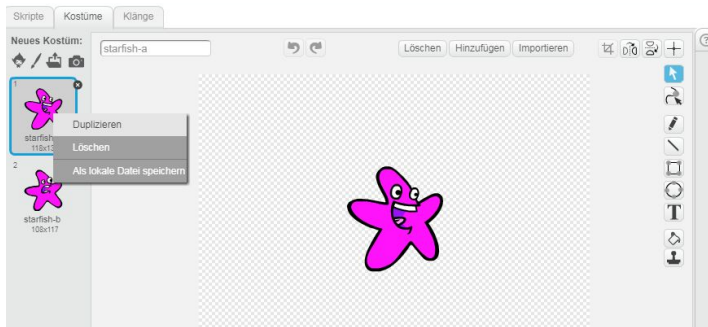
Hier ändert der Avatar/die Figur die Farbe, wenn eine gewisse Punkteanzahl überschritten wird.



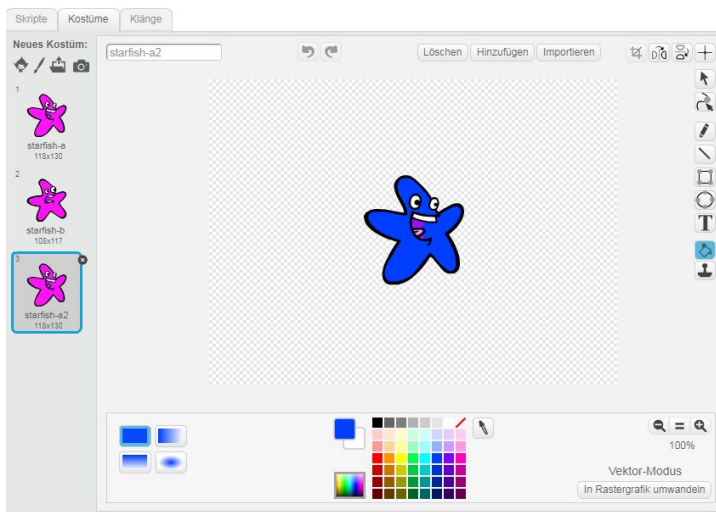
Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- „Falls => dann“ Bedingung
- Bedingung Variable „Punkte“ größer als 5
- Ändere Farb-Effekt um 25

Variante 2: Farbe verändern durch das Erstellen und einfärben verschiedener Kostüme



Im Menü Kostüme kann man bestehende Kostüme duplizieren (mit der rechten Maustaste anklicken und „Duplizieren“ auswählen) um das Duplikat dann zu bearbeiten.



Zum Beispiel kann man die Figur mit einer anderen Farbe einfärben. Das funktioniert mit dem „Eine Kontur einfärben“-Werkzeug. Dann kann man unten die Farbe auswählen und die Figur entsprechend einfärben. Sachen die so eingefärbt sind behalten über das ganze Spiel hinweg diese Farbe.

Variante 3: Fliegender Avatar durch Kostümwechsel

Bei einigen Figuren gibt es bereits von Anfang an verschiedene Kostüme, die man sich im Menü Kostüme ansehen kann, wie zum Beispiel hier bei der Fledermaus. Durch ein einfaches Programm entsteht der Eindruck, dass die Fledermaus fliegt und dabei mit den Flügeln schlägt.

