

Youth Hackathon – Scratch Tutorial

Bälle (Sachen) wegschießen

Was finde ich hier?

Hier findest du eine Anleitung wie du eine Figur in Scratch so programmieren kannst, dass sie wenn man eine Taste drückt eine andere Figur (z.B. einen Ball) wegschießt.

Im ersten Teil wird erklärt, wie man den Ball nach oben wegschießen kann und im zweiten Teil findest du eine Erklärung dafür, wie du Bälle nach rechts wegschießen kannst.



Variante 1: Bälle nach oben wegschießen

Dieses Skript muss beim Ball eingefügt werden.

Programmieranleitung:



Benötigte Programmierbefehle:

- Start Ereignis (grüne Flagge)
- Wiederhole fortlaufend Schleife
- Gehe zu (Figur des Avatars auswählen)
- „Falls => dann“ Bedingung
- Bedingung „Taste gedrückt“
- Bewegung ausführen über „Gleite in einem gewissen Zeitraum“ Befehl*
- Gehe zu (Figur des Avatars auswählen)

*Bei der x-Koordinate muss hier der Platzhalter für die x-Position eingefügt werden.

Variante 2: Bälle nach rechts wegschießen

Das Skript sieht hier gleich aus wie bei Variante 1, außer dass für die y-Position der Platzhalter eingefügt werden muss und man für die x-Koordinate 240 einfügt.



Diese Lernkarte wurde von DaVinciLab für den Verein MadeByKids erstellt und steht unter einer [Creative Commons-Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen-International-4.0-Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) kostenlos zur Verfügung.