

Fledi fliegt – Figur & Steuerung

Arbeite Schritt für Schritt.

Setze ein Häkchen ✓, wenn du eine Aufgabe erledigt hast.

1. Scratch starten

- Öffne <https://scratch.mit.edu>
 - Klicke auf „Beginne mit dem Erstellen“
 - Lösche die Katze
-

2. Fledi erstellen

- Figur wählen → Fledermaus (Bat)
 - Benenne sie in **Fledi** um
 - Schau dir ihre Kostüme an
-

3. Pfeiltasten programmieren

Erstelle mit den folgenden Blöcken Skripte, mit denen man die Figur mit den Pfeiltasten nach oben, unten, links und rechts bewegen kann.



Du findest die Blöcke in den Kategorien "Bewegung" und "Ereignisse"


Tipps:

- Was passiert, wenn du negative Zahlen eingibst, z.B. "ändere x um -10"?

4. Flatteranimation

Verwende die folgenden Blöcke, um ein Skript zu schreiben, mit dem Fledi flattert, sobald die grüne Fahne angeklickt wird.



 Tipp: Eine Pause von 0.1 Sekunden zwischen den verschiedenen Kostümen ist ein guter Startwert. Zum Flattern verwenden wir die Kostüme “bat-a”, “bat-b” und “bat-c”.

5. Teste dein Spiel

- Fliegt Fledi in alle Richtungen?
 - Flattert sie dauerhaft?
 - Geht etwas zu schnell/zu langsam? Passe die Wartezeit an!
-

Bonus (wenn du fertig bist):

- Ändere Fledis Größe (z. B. 70 % oder 40 %)