

# Der Zaubertrank

Arbeite Schritt für Schritt.

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

## 1. Neue Figur erstellen

- Wähle eine neue Figur aus der Kategorie **Fantasy**
  - Benenne sie **Trank**
  - Stelle sicher, dass der Trank sichtbar ist und platziere ihn dort, wo er erscheinen soll.
- 


## 2. Was soll der Trank können?

Programme in den Skripten der Figur Fledi die folgende Logik: Wenn Fledi den Trank berührt, soll sie

- kleiner werden
- für kurze Zeit klein bleiben
- danach wieder ihre normale Größe bekommen

Welche Blöcke brauchst du dafür? Starte mit diesen Blöcken:



 Tipp: In der Kategorie "Fühlen" findest du den Block "wird Mauszeiger berührt". Statt der Berührung des Mauszeigers kannst du damit auch die Berührung anderer Figuren testen.

---

### 3. Sounds hinzufügen

- Suche einen passenden Sound fürs Schrumpfen
- Suche einen passenden Sound fürs Wachsen
- Benenne die Sounds sinnvoll
- Baue die Sounds in das Skript von Schritt 2 ein, so dass sie beim Schrumpfen und Wachsen abgespielt werden.

💡 Tipp: Im Tab "Klänge" kannst du die Sounds auch verändern - zum Beispiel kürzen oder umkehren.

### 4. Wann soll der Trank sichtbar sein?

Immer, wenn ein neues Level ((Bühnenbild) geladen wird, möchten wir entscheiden, ob und wo der Trank erscheinen soll.

- Lege eine Nachricht mit dem Namen **Levelstart** an.
- Sorge dafür, dass Fledi diese Nachricht beim Spielstart versenden und immer, nachdem ein Level beginnt (auch, wenn das gleiche Level erneut beginnt).
- Schreibe ein Skript für den Trank, das folgendes tut, wenn er die Nachricht empfängt: Erst einmal wird der Trank versteckt. Dann überprüft das Skript für jedes Bühnenbild, in dem der Trank gezeigt werden soll, ob dieses Bühnenbild gerade geladen ist. Falls ja, soll der Trank wieder gezeigt und an der gewünschten Position platziert werden.

💡 Tipps: Starte mit diesem Block-Code:



Um die Nummer oder den Namen des aktuellen Bühnenbilds herauszufinden, kannst du diesen Block aus der Kategorie "Aussehen" verwenden:



### 5. Trank verschwindet beim Trinken

- Schreibe ein Skript für den Trank, dass ihn versteckt, wenn er Fledi berührt.