

Der Zaubertrank

Ziel der Stunde

- ein Power-up als neue Figur zu erstellen,
- eine Berührungs-Logik mit zeitlich begrenzter Wirkung umzusetzen,
- Sounds sinnvoll einzusetzen,
- und mithilfe von Nachrichten (Broadcasts) Figuren beim Levelstart zu steuern.

Lehrplanbezug

- Ereignisgesteuertes Programmieren
- Bedingungen („wenn ... dann ...“)
- Zustände & zeitlich begrenzte Effekte
- Kommunikation zwischen Objekten (Nachrichten)
- Modellierung eines Spielsystems

Material / Vorbereitung

- Scratch-Projekt aus den vorherigen Teilen
- Schüler-Arbeitsblatt Teil 3“
- prüfen, ob Audiowiedergabe an den Computern möglich ist.

Typische Probleme

- Skripte bei der falschen Figur eingefügt (Tipp: Wenn das passiert ist, kann man ein Skript einfach per Drag & Drop auf eine andere Figur in der Figurenliste ziehen. Dann wird in dieser Figur eine Kopie des Skripts eingefügt).
- Trank bleibt beim Spielstart unerwünscht sichtbar oder unsichtbar, weil die Nachricht “Levelstart” versehentlich nur beim Wechsel in ein neues Level, aber nicht auch am Spielstart versendet wurde.
- Mit Sounds herumspielen ist sehr verlockend. Zeit dafür aktiv begrenzen oder gegebenenfalls mehr Zeit einplanen.