Scratch - Rezepte

Bewegung 1



So kann man programmieren, dass sich die Katze bewegen kann.

Jetzt kann man die Katze mit den Pfeiltasten steuern.

Das funktioniert aber noch nicht so gut. Die Katze ruckelt beim Laufen und man kann nicht gleichzeitig nach oben und rechts laufen. **Bewegung 2** zeigt eine Verbesserung.



Bewegung 2



Zum Starten muss man jetzt auf die grüne Flagge drücken. Auf diese Weise ist die Bewegung deutlich flüssiger und man kann gleichzeitig in mehrere Richtungen laufen.



Beschleunigte Bewegung



Um die speed Variable verwenden zu können, muss man links unter "Variablen" auf "neue Variable" klicken.

So kann die Katze schneller und langsamer werden, je nachdem wie lange man in eine Richtung beschleunigt.



Möchte man, dass die Katze auch nach oben und unten gehen kann, brauchen wir noch eine speed-Variable für die y-Richtung.

Aufeinander reagieren





Den ersten Teil macht die Katze. Sie sagt Hallo zum Elefanten und schickt am Ende eine Nachricht an alle. Der Elefant kann jetzt auf diese Nachricht

reagieren und Hallo zur Katze sagen.

Jemanden berühren





Jetzt reagiert die Katze, wenn sie den Elefanten berührt.