

Aufgabe

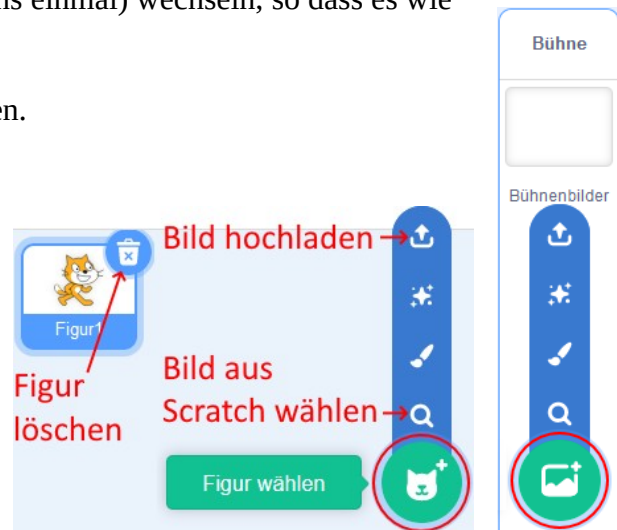
Erstelle eine Bildergeschichte mit mehreren Figuren. Die Figuren sprechen miteinander und bewegen sich. Auch der Hintergrund soll (mindestens einmal) wechseln, so dass es wie in einem Theaterstück mehrere Szenen gibt.

Im folgenden findest du einige nützliche Anleitungen.

Figuren und Hintergründe laden

Figuren und Bühnenbilder kannst du aus der Scratch-Bibliothek laden, oder Bilder aus dem Internet suchen, oder auch selbst zeichnen.

Klicke dazu im Scratch-Editor unten rechts auf die entsprechenden Symbole:



Falls du selbst Bilder mit dem **Browser** suchst, **speichere** sie in dem Ordner, in dem du auch dieses Arbeitsblatt findest:

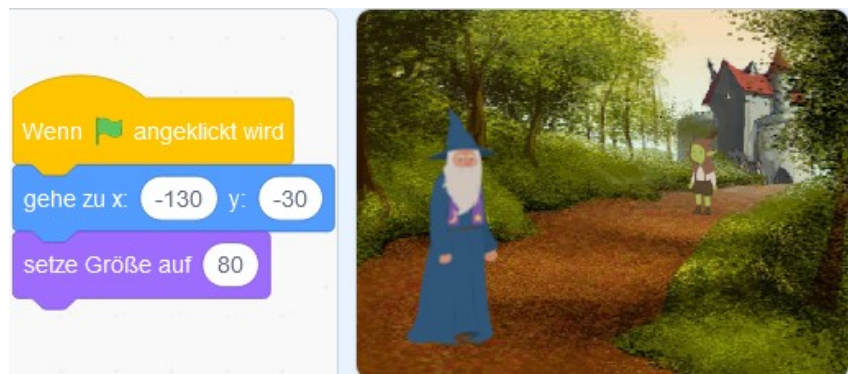
Ausgeteilt / Lehrer*in / Informatik 6x / Bildergeschichte

Dann findest du die Datei leicht wieder, wenn du sie in Scratch hochlädst.

Figuren platzieren

Figuren kannst du mit der Maus an die Stelle **ziehen**, wo sie stehen sollen.

Die **Koordinaten** dieser Position musst du auch in dein Skript einfügen.



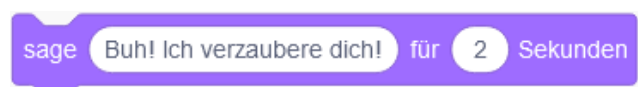
Wenn du den Block **gehe zu x () y ()** in dein Skript ziehst, hat er schon die richtigen Koordinaten. Du brauchst sie also nicht selbst einzutragen.

Die **Größe** der Figur musst du eventuell auch anpassen:

Weiter vorn stehende Figuren sind größer als weiter hinten stehende.

Dazu kannst du den Block **setze Größe auf ()** benutzen. Die Zahl ist eine Prozentangabe.

Sprechblasen



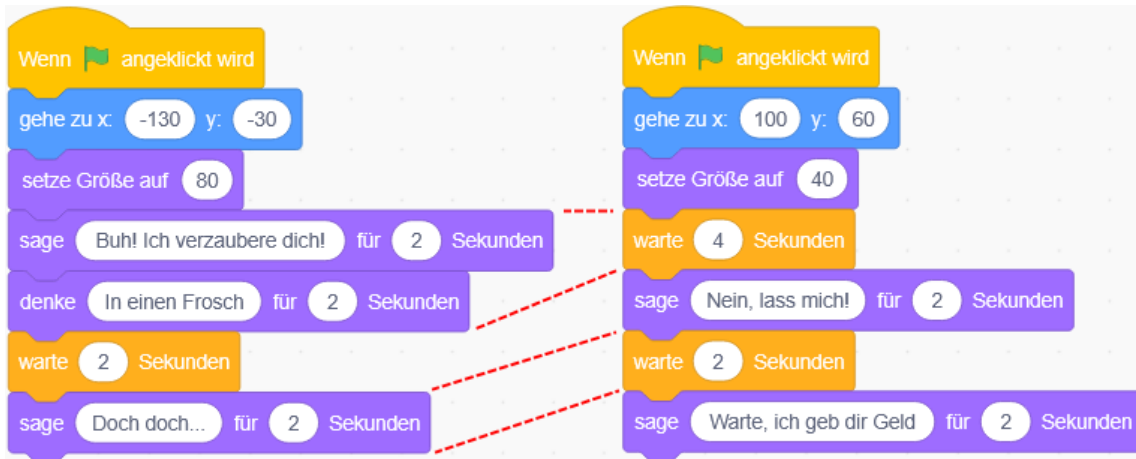
Sprechen lassen kannst du deine Figuren einfach mit dem Block **sage () für () Sekunden**.

Alternativ kannst du auch **denke () ...** verwenden.

Achte darauf, dass die Zeit ausreicht, den Text zu lesen – aber auch nicht zu lang dauert.

Zeitlicher Ablauf

Wenn sich mehrere Figuren unterhalten, müssen die Sprechblasen nacheinander erscheinen. Dazu müssen die Figuren jeweils warten, bis sie dran sind. Dazu kannst du den Block **warte () Sekunden** benutzen, wie im abgebildeten Beispiel:



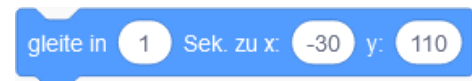
Wenn du eine längere Geschichte mit vielen Figuren programmierst, kannst du dabei leicht durcheinander kommen. Dann mach dir auf einem **Storyboard** Notizen, wann welche Figur was tut. Das hilft, die Sekunden für die Wartezeiten zu zählen, wie im abgebildeten Beispiel.

Eine Vorlage bekommst du ausgedruckt von der Lehrkraft. Fülle sie mit **Bleistift** aus, damit du noch korrigieren kannst.

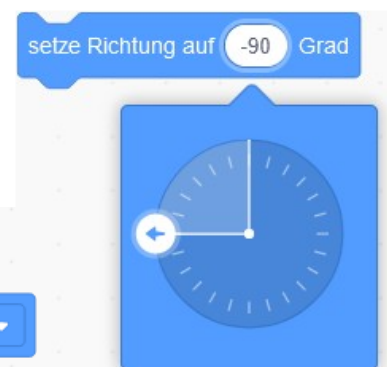
	Zauberer	Goblin
1		
2	„Verzaubere“	
3	„Frosch“	
4		
5		„Nein“
6		
7	„Doch“	
8		
9		„Geld“
10		

Figuren bewegen und drehen

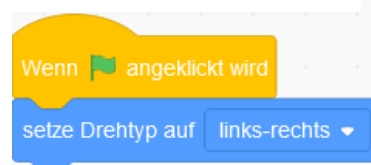
Deine Geschichte wird interessanter, wenn die Figuren nicht nur sprechen, sondern sich auch bewegen. Das kannst du einfach mit dem Block **gleite in () Sek. zu x () y ()** programmieren.



Oft musst du eine Figur auch so drehen, dass sie in die richtige Richtung schaut. Bei den Bildergeschichten schauen die Figuren meist entweder nach links oder nach rechts. Das kannst du mit dem Block **setze Richtung auf () Grad** einstellen.




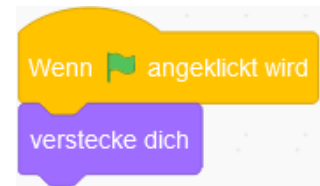
Allerdings dreht sich so die Figur auf den Kopf! Setze daher zu Beginn des Skripts den **Drehtyp** auf „links-rechts“.



Figuren zeigen und verstecken

Wenn eine Figur nicht von Anfang an, sondern erst später dazukommen soll, musst du sie mit dem Beginn des Skripts verstecken.

Mit dem Block  kannst du die Figur dann zur richtigen Zeit anzeigen.



Ein guter Effekt ist manchmal, wenn eine Figur **von außen** auf die Bühne kommt. Dazu kannst du ihr zu Beginn Koordinaten geben, die außerhalb der Bühne liegen:

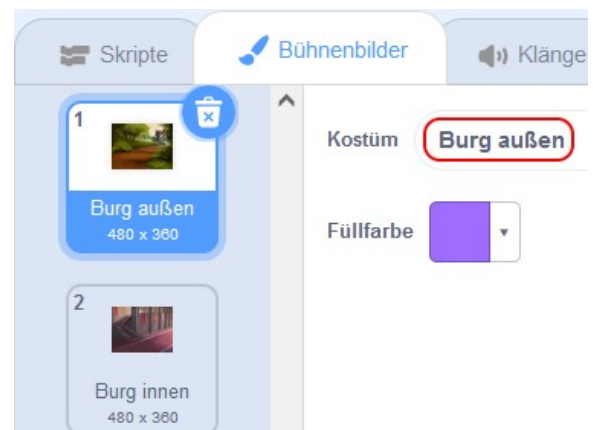
Der rechte Rand der Bühne ist bei $x = 240$. Wenn du also einen x -Wert von 250 setzt, befindet sich die Figur außerhalb. Wenn sie dann erscheinen soll, gleitet sie zu einer Position auf der Bühne.



Bühnenbild wechseln

Wenn die erste Szene (z.B. draußen) zuende ist, und die Geschichte an einem anderen Ort (z.B. drinnen) weitergehen soll, musst du ein zweites Bühnenbild aus der Scratch-Bibliothek wählen oder hochladen.

Tipp: Gib den Bühnenbildern sinnvolle Namen, wie in der Abbildung gezeigt.



Außerdem musst du ein **Skript für die Bühne** erstellen. Darin brauchst du nur die Blöcke **wechle Bühnenbild zu ()** und **warte () Sekunden**, wie im abgebildeten Beispiel.

