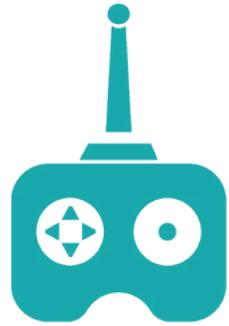
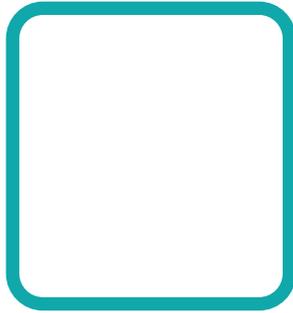


**Bug Panic
Handbuch**



Modul 2





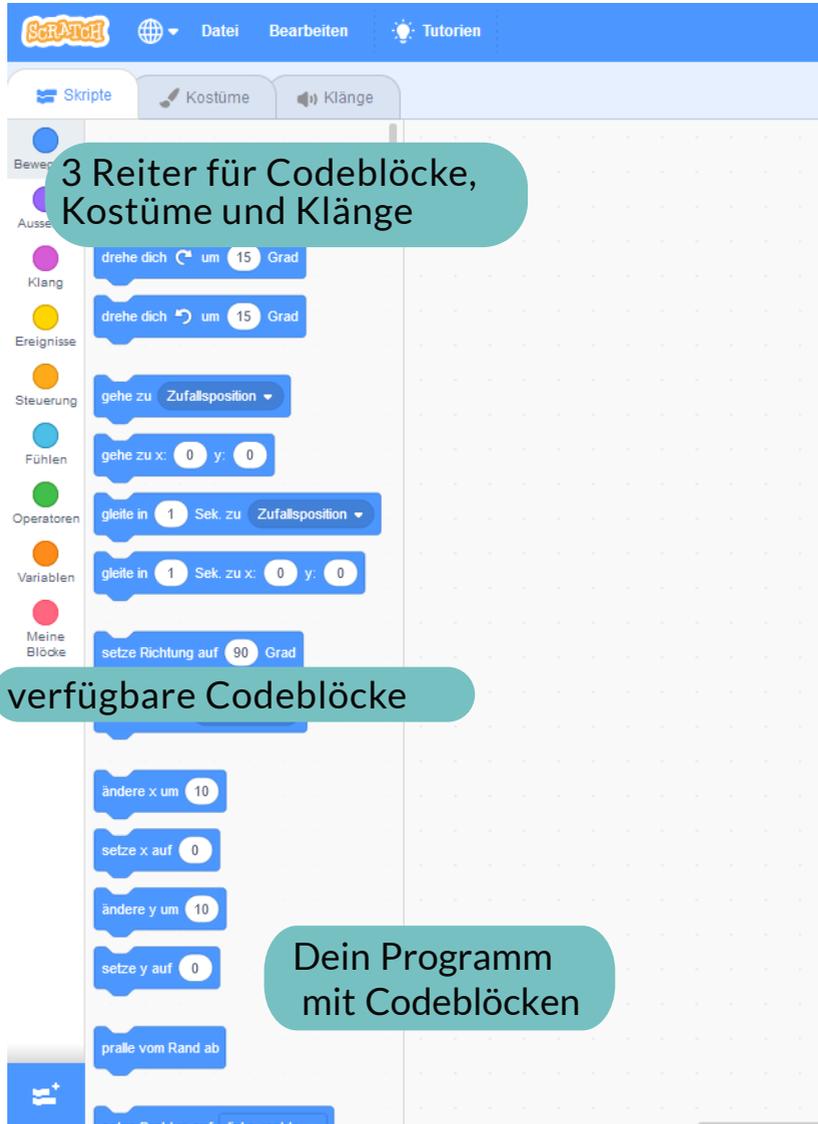
Mein Benutzername

Mein Passwort

Startpasswort

Scratch

Benutzeroberfläche





Interaktives Bühnenbild: Hier kannst du dein Spiel ausprobieren



Figureigenschaften

Figur

Figur1

↔ x 0 ↕ y 0

Zeige dich

Größe 100 Richtung 90

Bühne

Bühnenbilder 1



Figurenliste



Scratch

Block-Kategorien



Bewegung

Bewegungsblöcke steuern, wohin eine Figur sich bewegt und wo sie hinteleportiert wird. Du kannst außerdem die Richtung einstellen und die derzeitige Position anzeigen.



Aussehen

Aussehensblöcke steuern, wie deine Figur aussieht. Du kannst zwischen Kostümen wechseln, Farbeffekte steuern, die Figur etwas sprechen lassen, sie verstecken oder sich anzeigen lassen.



Klang

Klangblöcke steuern, was Figuren für Töne abspielen und wie laut diese sind.



Ereignisse

Ereignisblöcke definieren, wann das Spiel losgeht oder wann eine Figur ihre Blöcke abspielt.



Steuerung

Mit Steuerungsblöcken kannst du Blöcke mehrmals wiederholen oder das Programm Entscheidungen treffen lassen.



Fühlen

Fühlblöcke erlauben es einer Figur, Informationen wahrzunehmen, zum Beispiel, ob sie eine andere Figur oder Farbe berührt oder wie viel Zeit im Spiel schon vergangen ist.



Operatoren

Mit Operatorenblöcken kannst du eigene Berechnungen durchführen oder Eigenschaften miteinander vergleichen.



Variablen

Mit Variablenblöcken erzeugst du deine eigenen Werte wie zum Beispiel Punkte oder Leben und kannst diese verändern.



Meine Blöcke

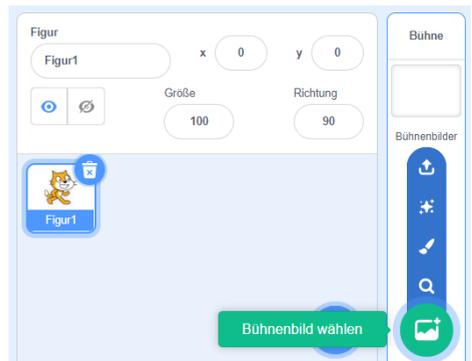
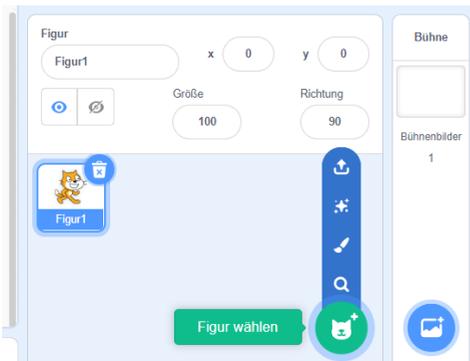
Eigene Blöcke können dir dabei helfen, häufig benutzten Funktionen schnell auszuführen. Um sie zu nutzen, solltest du dich mit Scratch schon etwas auskennen.

Scratch

Figuren und Hintergründe einfügen

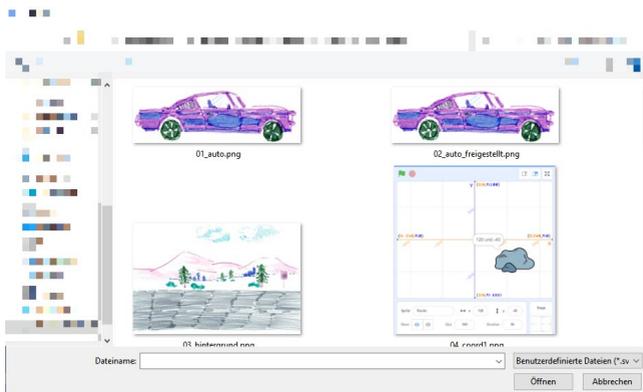
**Figur
oder
Hintergrund?**

Fahre unterhalb der Spielbühne über das **linke Symbol**, um eigene **Figuren** hochzuladen.
Mit dem **rechten Symbol** kannst du **Hintergründe** hochladen.



**Bild
hochladen**

Klicke auf "**Figur hochladen**" oder "**Bühnenbild hochladen**".
Im folgenden Fenster kannst du deine eigenen Bilddateien auswählen.



Scratch

Hilfreiche Codeblöcke

Steuerung



Codeblock duplizieren

Verdopple diesen Block, indem du mit der rechten Maustaste darauf klickst und "Duplizieren" auswählst. Nun kannst du deine Figur in zwei Richtungen steuern.

Figur langsam bewegen



Häufig verwendete Befehle kannst du im unteren Bereich des Editors in das Lager ziehen. So kannst du sie immer wieder verwenden!

Scratch

Weitere hilfreiche Codeblöcke

Figur ausblenden

```
wiederhole 10 mal
  ändere Effekt Durchsichtigkeit um 10
```

Klon einer Figur erzeugen & steuern

```
Wenn angeklickt wird
  gehe zu x: 190 y: 150
  verstecke dich
  wiederhole fortlaufend
    warte Zufallszahl von 1 bis 10 Sekunden
    erzeuge Klon von mir selbst
```

Etwas für eine bestimmte Zeit wiederholen

```
setze next_look auf Stoppuhr + 2
wiederhole bis Stoppuhr > next_look
  denke Ich denke 2 Sekunden nach...
```

```
Wenn ich als Klon entstehe
  zeige dich
  wiederhole bis wird Rand berührt?
    ändere x um: Befehle für Klon
  lösche diesen Klon
```

➔ Gib allen deinen Figuren, Hintergründe, Kostüme und Sounds Namen!

➔ Kommazahlen werden in Scratch mit einem Punkt eingegeben, z.B. 3.5

Meine Notizen

A series of 20 horizontal teal lines for writing notes, each starting with a small teal circle on the left side.

Ein Projekt der

LFK • Die Medienanstalt für
• Baden-Württemberg

Gefördert durch das



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT



In Kooperation mit

