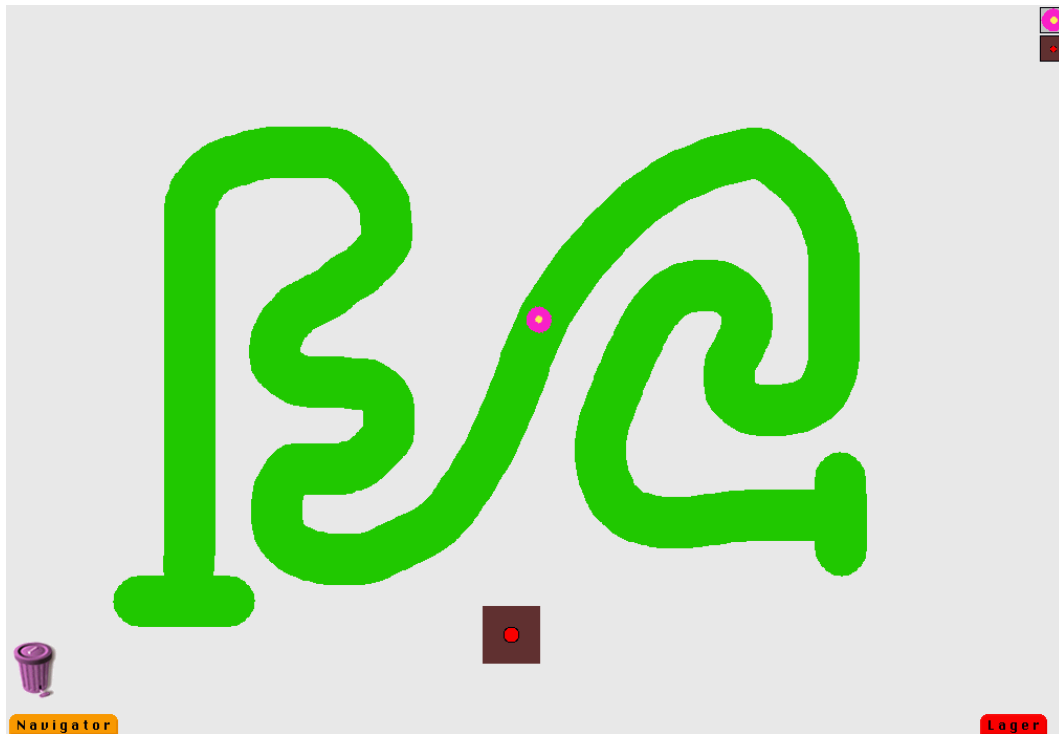


Ein Geschicklichkeitsspiel

Ein Squeak Etoys Projekt von Christian Nosko



In diesem Projekt soll eine Kugel mit dem Joystick über eine Hindernisstrecke gelenkt werden. Bei jedem Verlassen der Bahn signalisiert ein Geräusch den Fehler.

Inhalte

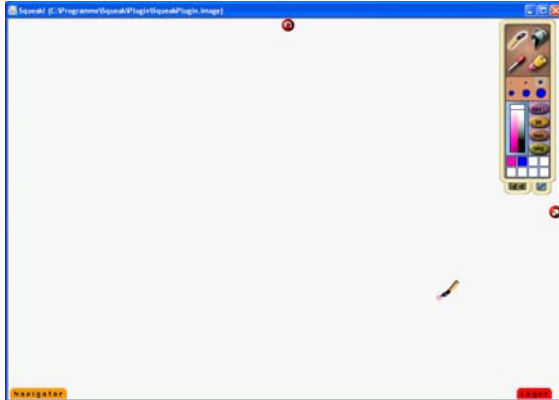
- Malen von Objekten
- Joystick
- Objekteigenschaften ändern
- Erstellen von Skripten
- Test ja/nein
- Speichern

Ein Geschicklichkeitsspiel

Öffne über den Button „Malen“ in der Klappe Navigator



den Malkasten!



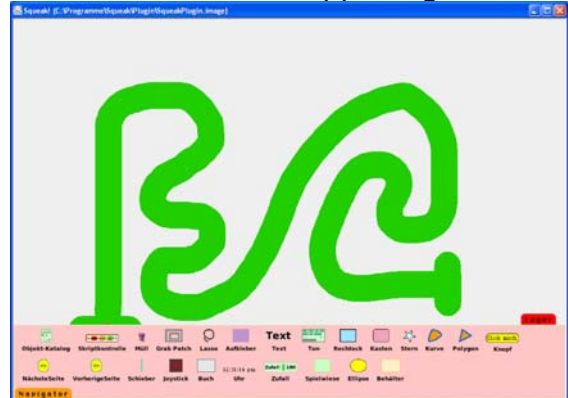
Zeichne in der Welt deine Hindernisstrecke und klicke anschließend auf „ok“!



Zeichne nun eine „Kugel“, die über die Hindernisstrecke bewegt werden soll. Zeichne in der Mitte der Kugel einen Farbpunkt. Klicke anschließend wieder auf „ok“!



Ziehe nun aus der Klappe Lager



den Joystick in die Welt.



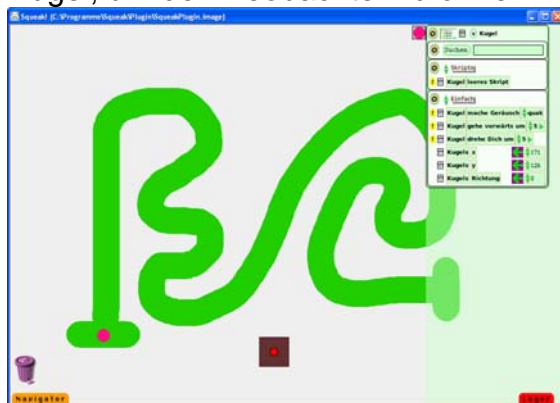
Halte die Alt-Taste gedrückt und klicke auf die Kugel:



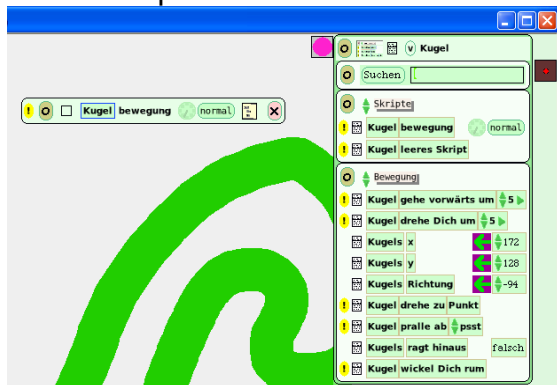
Gib deiner Kugel einen Namen.

Vor-zurück Bewegung

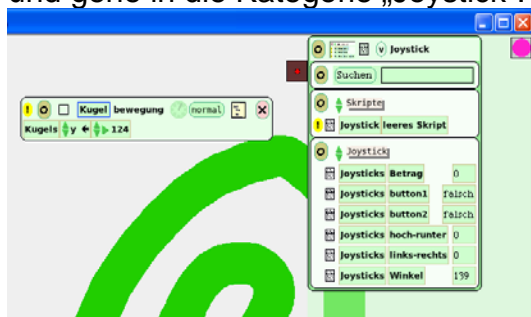
Klicke auf das türkise Smartie der Kugel, um den Beobachter zu öffnen.



Erstelle nun ein Skript „bewegung“ und ziehe aus der Kategorie „Bewegung“ die Kachel „Kugels y“ am grünen Pfeil in das Skript.



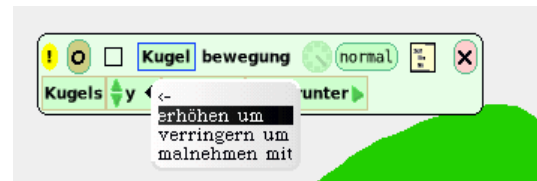
Öffne den Beobachter des Joysticks und gehe in die Kategorie „Joystick“.



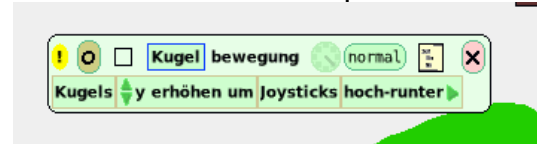
Ziehe die Kachel „Joysticks hoch-runter“ in das Skript „bewegung“: Lege sie in das Wert-Feld der „Kugels y“ - Kachel.



Klicke nun auf den schwarzen Pfeil in der Kachel



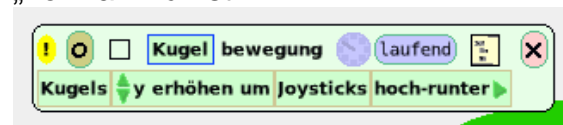
und verändere das Skript auf:



Wenn du das Skript durch einen Klick auf Uhr startest, kannst du die Kugel schon vor- und zurück steuern.



Stoppe das Skript, indem du auf „laufend“ klickst und dort wieder „normal“ wählst.



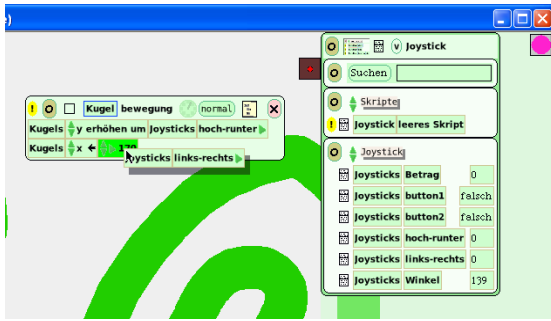
Links-rechts Bewegung

Natürlich sollte die Kugel auch links und rechts bewegt werden können.

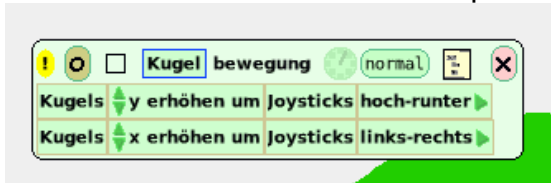
Dazu öffne wieder den Betrachter der Kugel und ziehe die Kachel „Kugels x“ in das Skript „bewegung“.

Öffne den Beobachter des Joysticks und gehe in die Kategorie „Joystick“. Ziehe die Kachel „Joysticks links-rechts“ in das Skript „bewegung“: Lege sie in das Wert-Feld der „Kugels x“ - Kachel.

Ein Geschicklichkeitsspiel



Verändere zum Schluss das Skript auf:

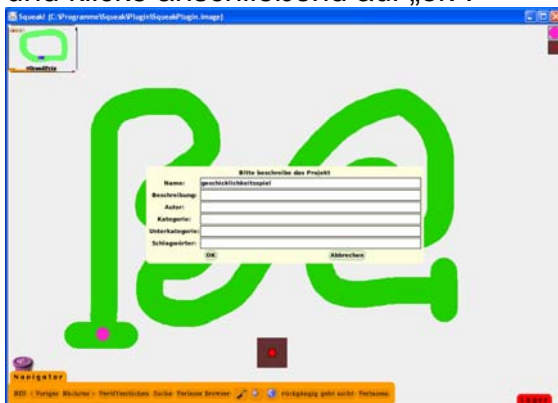


Wenn du das Skript durch einen Klick auf Uhr startest, kannst du nun deine Kugel über die Hindernisstrecke lenken.

Speichern

Speichere dein Projekt, indem du in der Klappe Navigator auf „Veröffentlichen“ klickst.

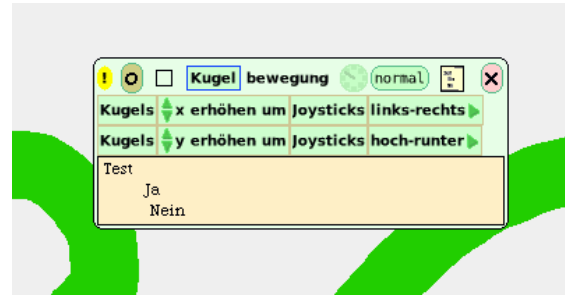
Gib einen Namen für dein Projekt ein und klicke anschließend auf „ok“.



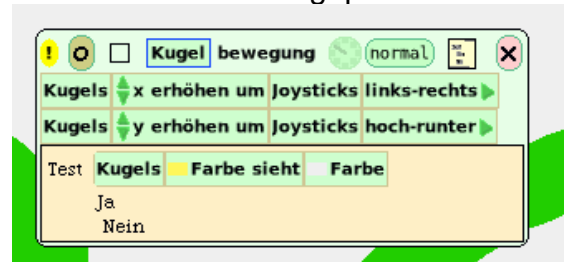
Fehler-Test

Die Kugel soll automatisch ein Geräusch erzeugen, wenn sie die Bahn verlässt.

Erzeuge dazu einen Test ja/nein in dem Skript „bewegung“:



Ziehe im Beobachter der Kugel aus der Kategorie „Test“ die Kachel „Kugels Farbe sieht Farbe“ in die Test-Zeile. Die Testzeile wird angepasst:



Wenn die Bedingung erfüllt ist, soll die Kugel einen Ton von sich geben: Ziehe dazu aus der Kategorie „Einfach“ die Kachel „Kugel mache Geräusch“ in die ja-Zeile.



Weiterführung

- Make einen Zähler für die Fehler.