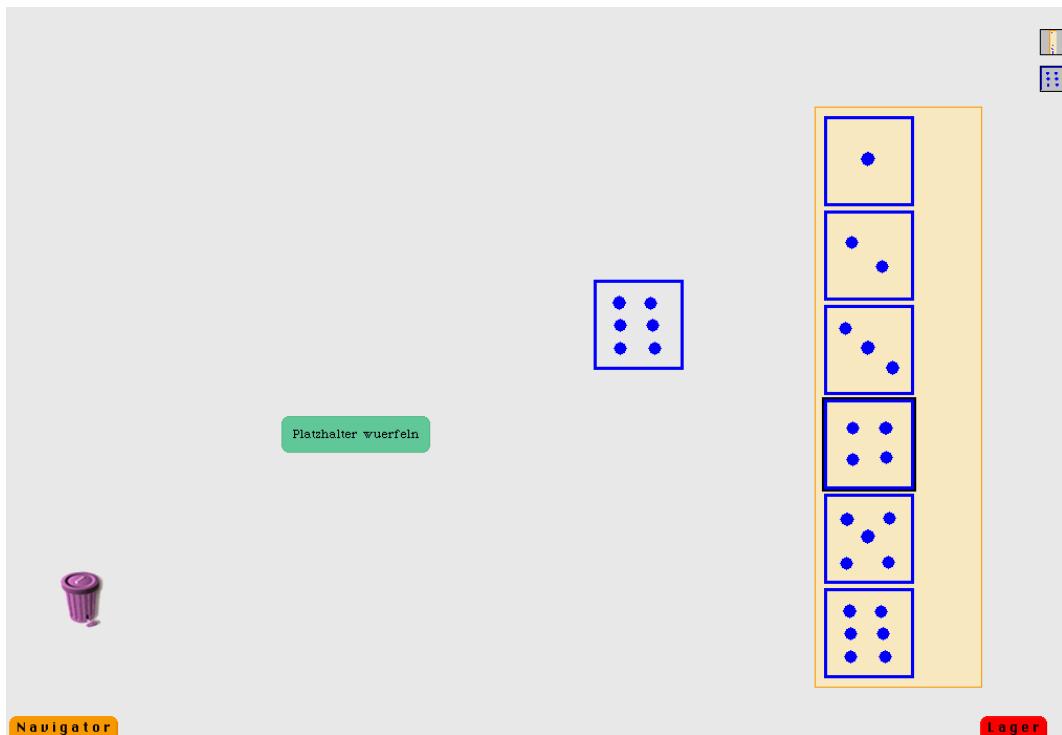


Ein Würfelspiel

Ein Squeak Etoys Projekt von Christian Nosko



Kommt die Augenzahl 6 am Würfel wirklich seltener, wenn ich sie gerade am dringendsten benötige? Dieses Projekt lässt über einen Knopf würfeln und diesen oder ähnlichen Fragen vielleicht etwas nachgehen.

Inhalte

- Behälter
- Erzeugen von Geschwisterinstanzen
- Objekteigenschaften ändern
- Erstellen von Skripten und Knöpfen
- Speichern

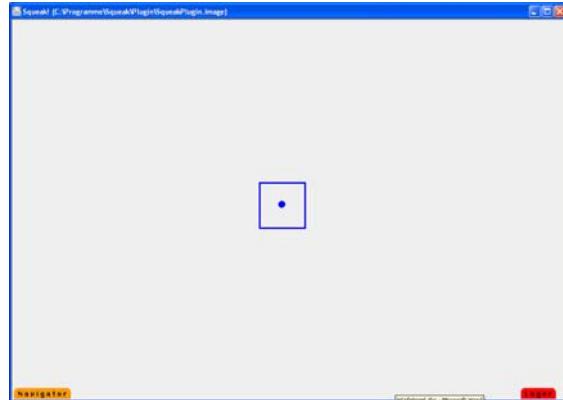
Ein Würfelspiel

Öffne über den Button „Malen“ in der Klappe Navigator

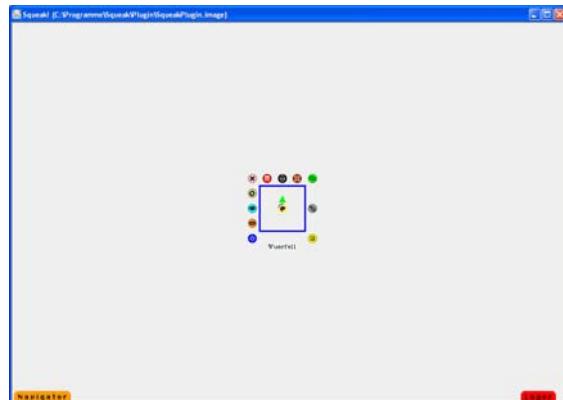


den Malkasten!

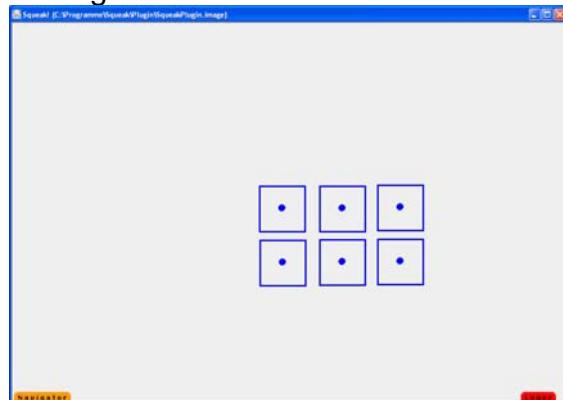
Zeichne nun in die Spielwiese einen Würfel! Klicke anschließend auf „ok“!



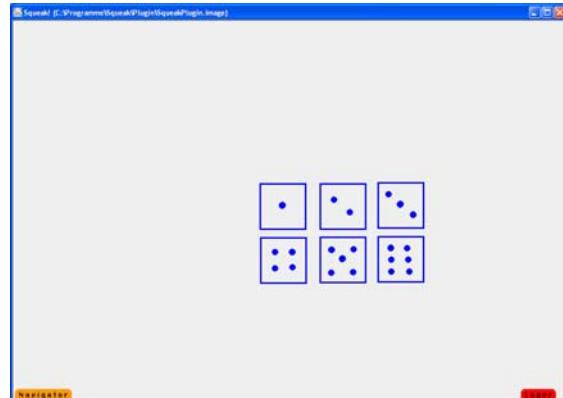
Halte nun die Alt-Taste gedrückt und klicke auf den Würfel.



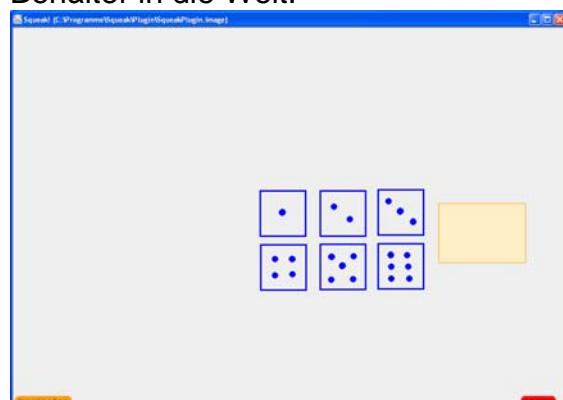
Nütze den grünen Smartie „Kopieren“, um Geschwisterinstanzen zu erzeugen.



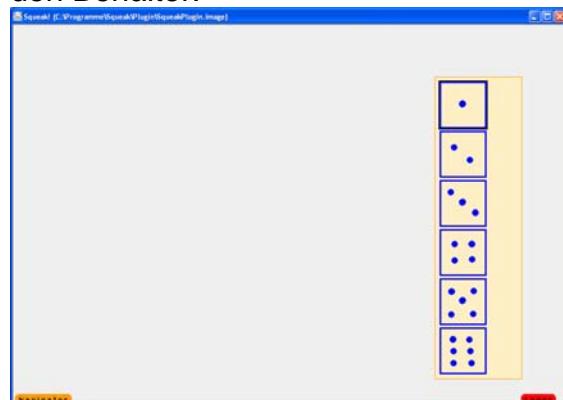
Klicke nun auf das graue Smartie, um die Würfel zu bearbeiten, damit du 6 Würfel erhältst:



Ziehe aus der Klappe Lager den Behälter in die Welt.

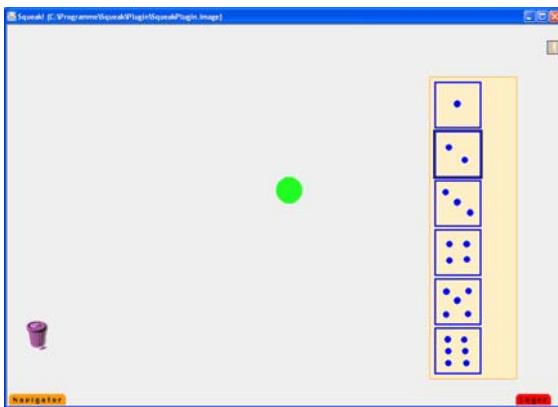


Ziehe alle Würfel der Reihe nach in den Behälter:



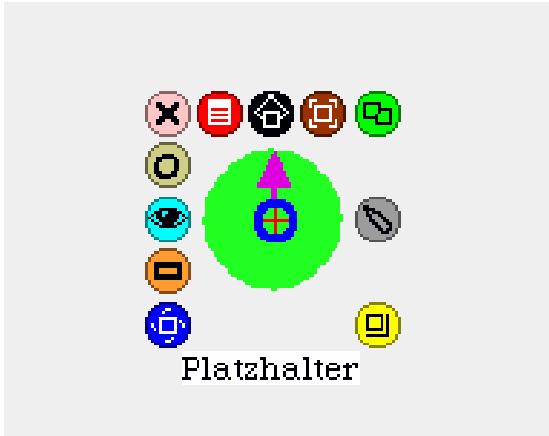
Erstelle in der Welt nun einen Platzhalter, z.B. einen grünen Punkt:

Ein Würfelspiel



Halte nun die Alt-Taste gedrückt und klicke auf den Platzhalter.

Gib dem Platzhalter einen Namen, indem du die Objektbezeichnung änderst.



Klicke nun auf das türkise Smartie des Platzhalters, um den Beobachter zu öffnen.

Erstelle ein Skript „wuerfeln“: Ziehe aus der Kategorie „Verschiedenes“ die Kachel „Platzhalter trage Kostüm von“ in das Skript.

Öffne den Beobachter des Behälters und gehe in die Kategorie „Behälter“.

Ziehe die Kachel „Behälters Objekt am Zeiger“ in das Wertfeld der Kachel „Platzhalter trage Kostüm von“.



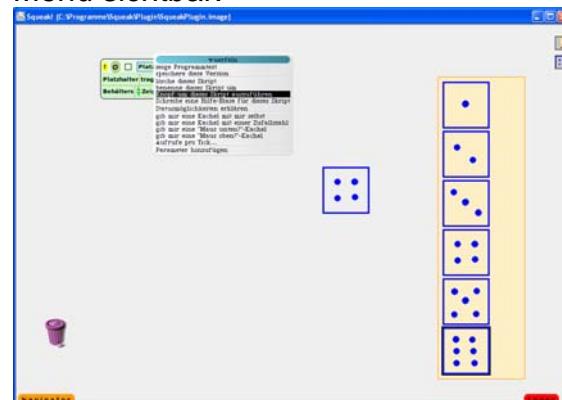
Ziehe die Kachel „Behälters Zeiger“ in das Skript. Ziehe aus der Klappe „Lager“ eine Zufallszahl in das Wertfeld der Kachel.



Beschränke die Zufallszahl auf den Zahlenraum 1 bis 6.



Ein Klick auf „Platzhalter“ macht ein Menü sichtbar:



Klicke auf „Knopf“ um dieses Skript auszuführen“ und positioniere den Knopf in der Welt.

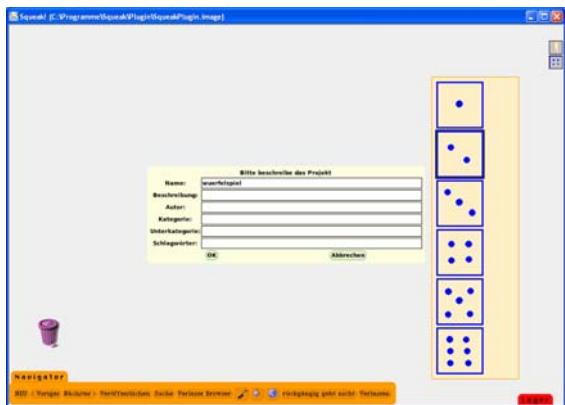
Das Skript „wuerfeln“ kannst du nun durch einen Klick auf den Knopf starten.

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“.

Ein Würfelspiel



Weiterführung

- Mache einen Zähler für die einzelnen Augenzahlen.
- Experimentiere mit unterschiedlichen Zahlenbereichen.