

Lektion 3

Animiere deinen Namen

Jetzt wollen wir ein kleine Animation erstellen, die unseren Namen animiert. Los gehts!



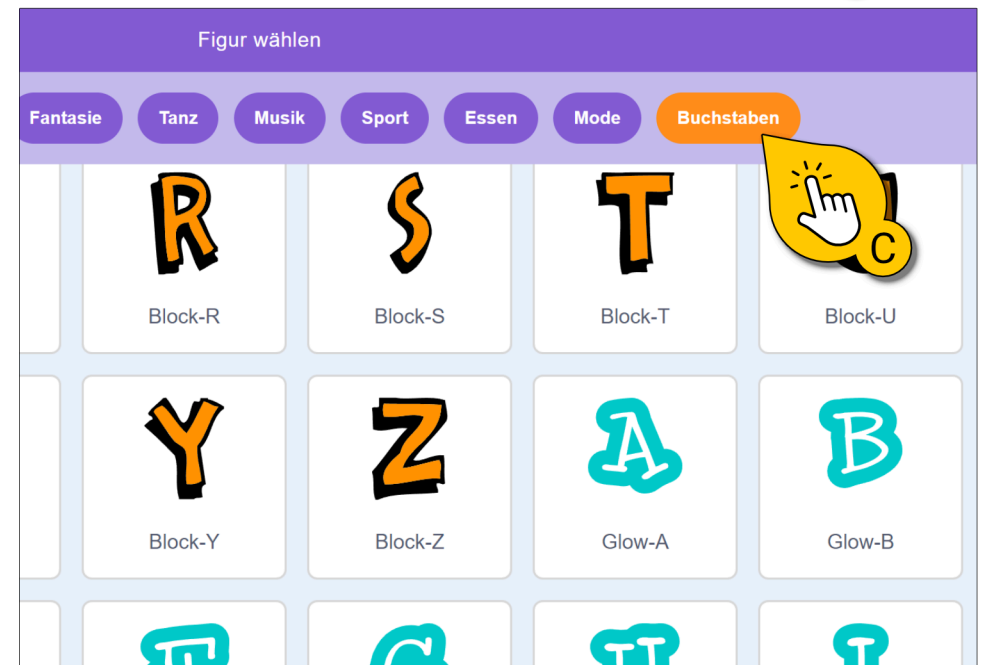
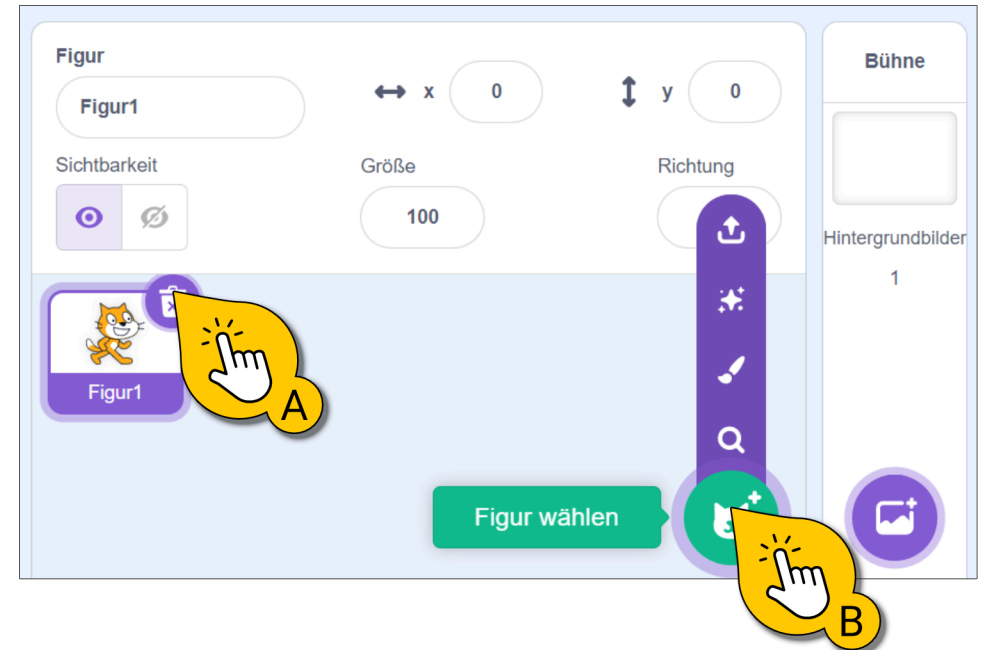
Name erstellen

(A) Lösche zuerst die Katze. Die brauchen wir in diesem Projekt nicht.

Um deinen Namen zu erstellen, wiederhole folgende Schritte:

(B) Klicke rechts unten auf **“Figur wählen”**.

(C) Klicke in der Leiste oben auf **“Buchstaben”** und wähle einen Buchstaben.



Gestalte deinen Namen

(A) Ordne alle Buchstaben auf der Bühne an.

(B) Wähle anschließend ein Hintergrundbild aus.

Tipp: Du kannst auch verschiedene Buchstabentypen verwenden.

The screenshot shows a software interface for designing a name. The main stage displays the name 'MICHAEL' in a stylized, orange, blocky font with black outlines. A yellow hand icon with a white 'A' is positioned over the letter 'C', with four yellow arrows pointing outwards, indicating that the letter is being moved or adjusted. Below the stage is a control panel with the following elements:

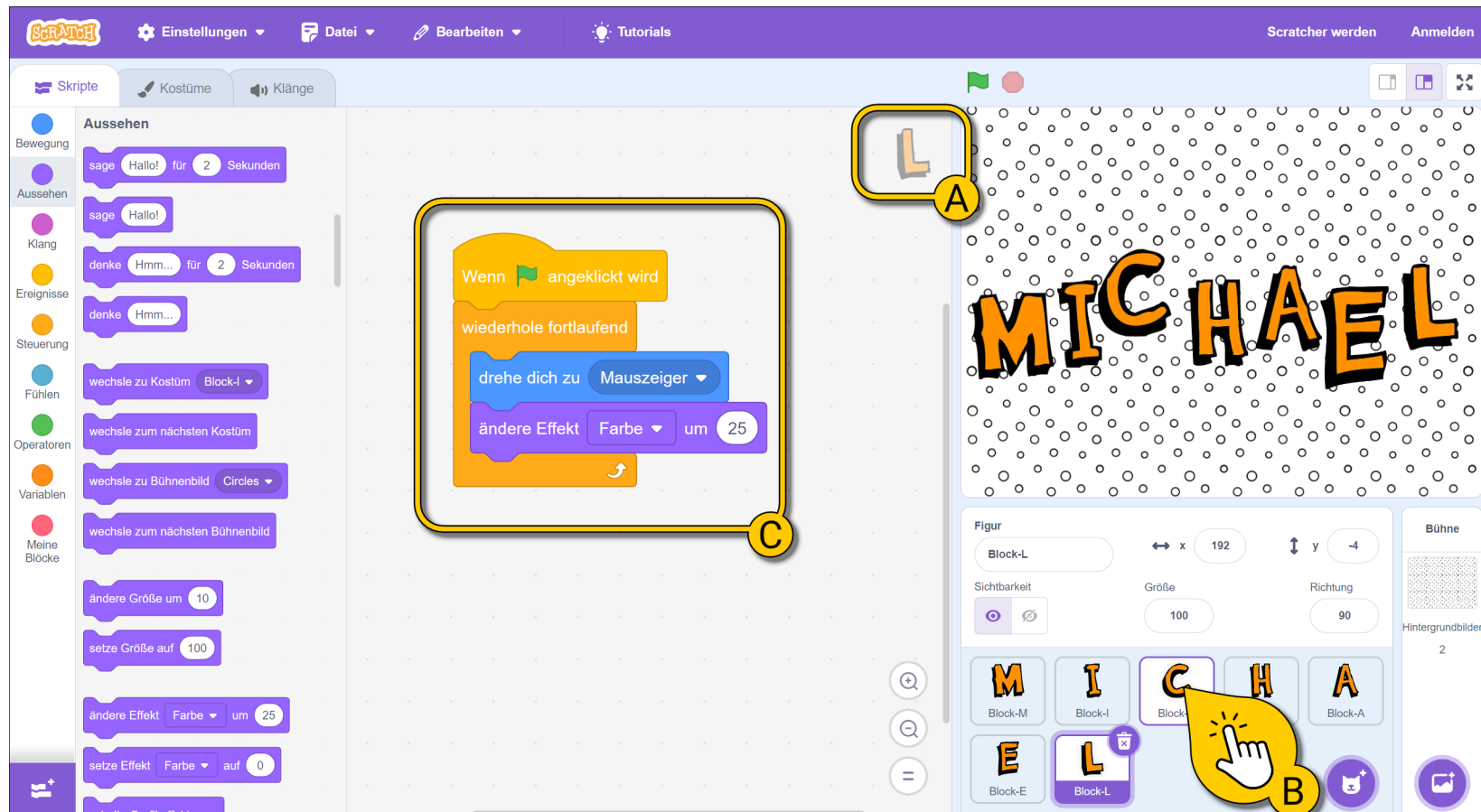
- Figur:** A dropdown menu showing 'Block-C'. To its right are two input fields: 'x' with a double-headed arrow and the value '-55', and 'y' with a double-headed arrow and the value '-33'.
- Sichtbarkeit:** A toggle switch with an eye icon, currently turned on.
- Größe:** An input field with the value '100'.
- Richtung:** An input field with the value '90'.
- Buchstabenpalette:** A grid of buttons for individual letters: 'M' (Block-M), 'I' (Block-I), 'C' (Block-C, highlighted with a purple border and a trash icon), 'H' (Block-H), 'A' (Block-A), 'E' (Block-E), and 'L' (Block-L).
- Hintergrund wählen:** A green button with a white plus sign and a background image icon.
- Bühne:** A section on the right with a 'Hintergrundbilder' label and a vertical toolbar containing icons for background selection, erasing, and zooming.

A yellow hand icon with a white 'B' is pointing to the 'Hintergrund wählen' button, indicating the next step in the process.



Los geht's mit den Skripten

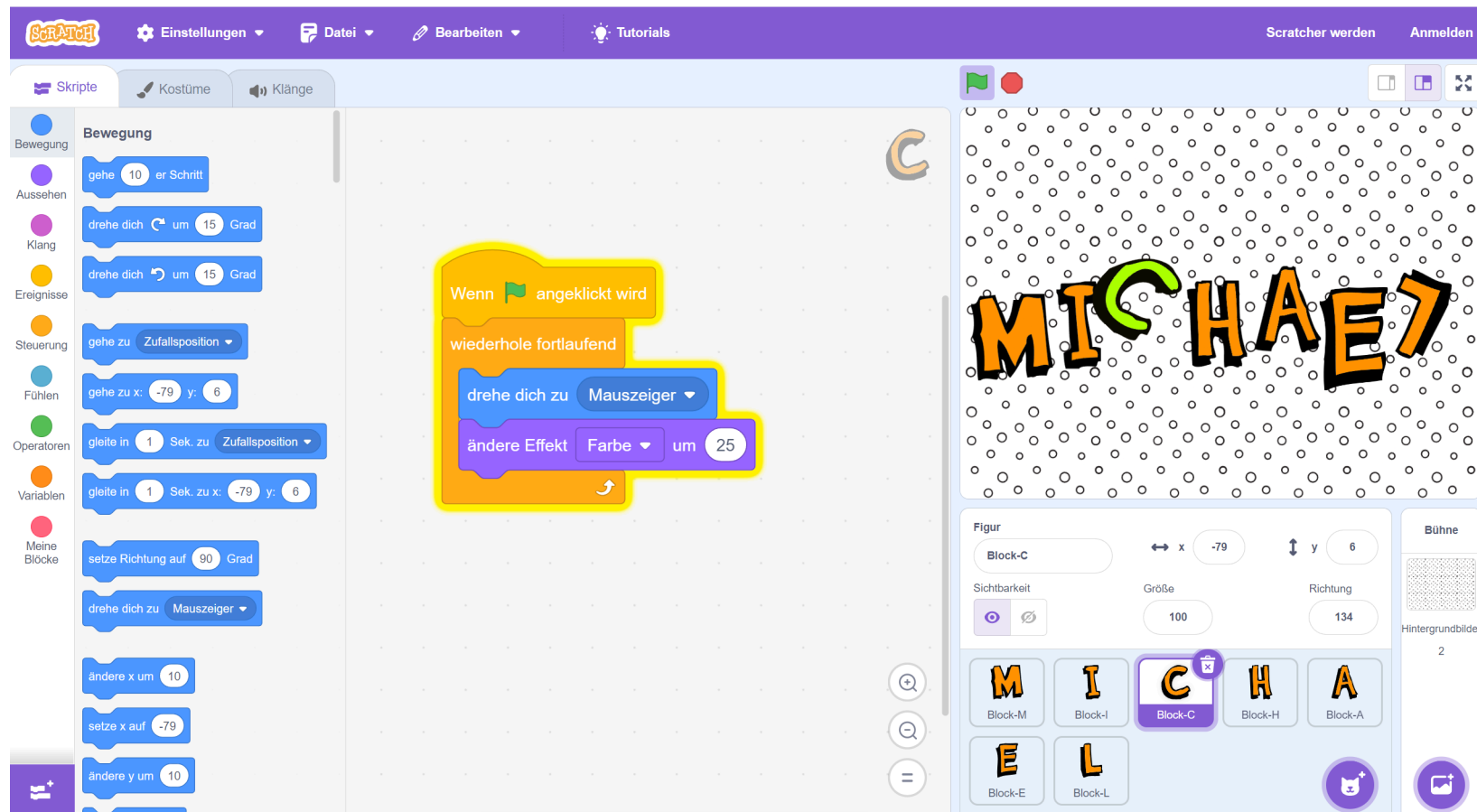
Jeder Buchstabe bekommt jetzt ein eigenes Skript. Du siehst bei **(A)** immer für welche Figur, also für welchen Buchstaben, du gerade ein Skript erstellst. Wechsle zu einem anderen Buchstaben, indem du ihn anklickst **(B)**.

Erstelle nun für einen Buchstaben das Beispielskript bei **(C)**.



Test deine erste Animation

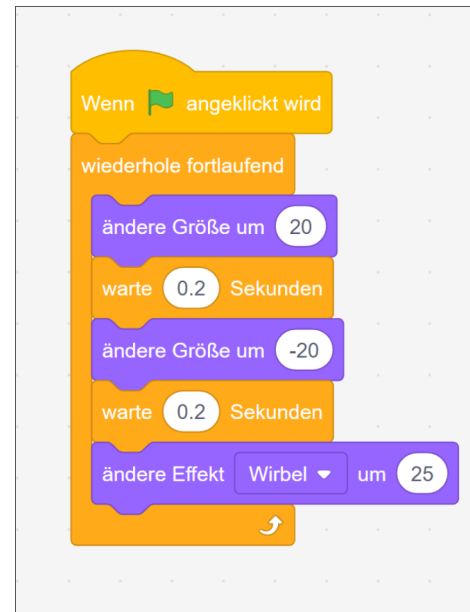
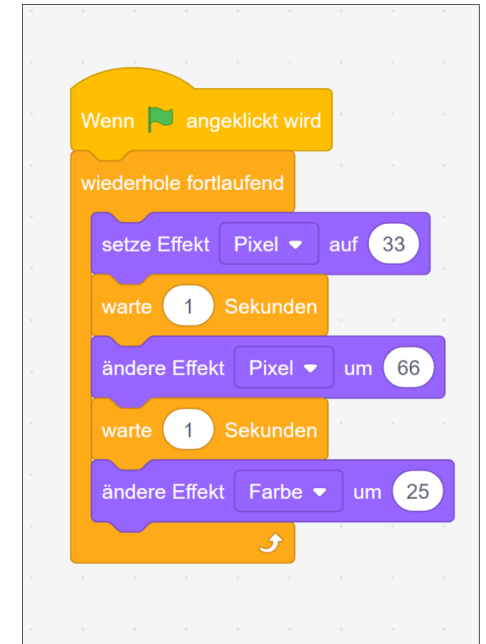
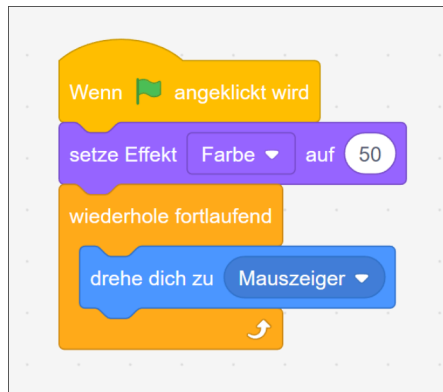
-  Teste das erste Skript, indem du auf die grüne Fahne klickst. **Bewege den Mauszeiger auf der Bühne.** Der Buchstabe sollte sich immer zum Mauszeiger drehen und in verschiedenen Farben blinken.
-  Mit dem Stopp-Knopf kannst du die Animation jederzeit beenden und danach neu starten.



Weitere Skripte

Erstelle nun für jeden Buchstaben deines Namens jeweils eines der Skripte, die du hier siehst.

Wenn dein Name mehr Buchstaben hat, nutze ein Skript einfach mehrfach. Hat dein Name weniger Buchstaben, such dir einfach die Skripte aus, die du magst.



Test deine Animation



Teste das Skript, indem du auf die grüne Fahne klickst. **Bewege den Mauszeiger auf der Bühne.**

Tipp: Mit dem Knopf bei (A) kannst du deine Animation im Vollbildmodus anzeigen.

The screenshot shows the Scratch interface. On the left, the 'Skripte' (Scripts) tab is active, displaying a script for a character named 'Mauszeiger' (Mouse Pointer). The script consists of the following blocks:

- When green flag clicked (Wenn grüne Fahne angeklickt wird)
- Repeat loop (wiederhole fortlaufend) containing:
 - Turn 15 degrees (drehe dich um 15 Grad)
 - Change color effect by 25 (ändere Effekt Farbe um 25)

The stage (Bühne) on the right shows a grid background with the word 'WICHTIG!' written in large, colorful, stylized letters. A yellow callout bubble with a hand icon and the letter 'A' points to a button in the top right corner of the stage area, which is used to enter full-screen mode.

Disko!

Wenn deine Skripte funktionieren, verändere sie und gestalte deine eigene Animation. Probiere andere Effekte und deren Werte, ändere die Reihenfolge der Blöcke oder probiere ganz neue Blöcke. Nimm dir etwa 15 Minuten Zeit, um deine eigene Animation zu verbessern.



15 Minuten vorbei?

Glückwunsch zu deinem ersten eigenen Scratch-Projekt!



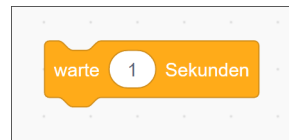
Speichere dein Projekt. Wir werden es in der nächsten Lektion nochmal benötigen.

Quiz

Du hast jetzt schon sehr viel über Scratch gelernt. Hier ein kleines Quiz, mit dem du dein Wissen testen kannst.

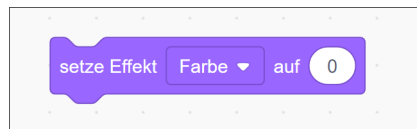
In welcher Kategorie findest du den **“warte ... Sekunden”** Block?

- Ereignisse
- Steuerung
- Bewegung



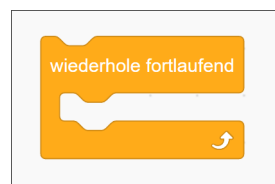
Wo findest du den **“setze Effekt ... auf ...”** Block?

- Steuerung
- Aussehen
- Bewegung



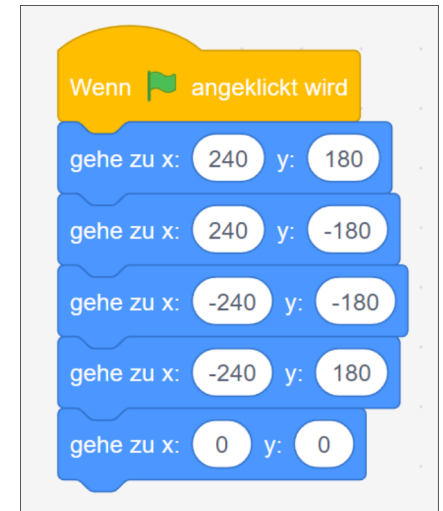
Wo findest du den Befehl **“wiederhole fortlaufend”** Block?

- Steuerung
- Bewegung
- Ereignisse



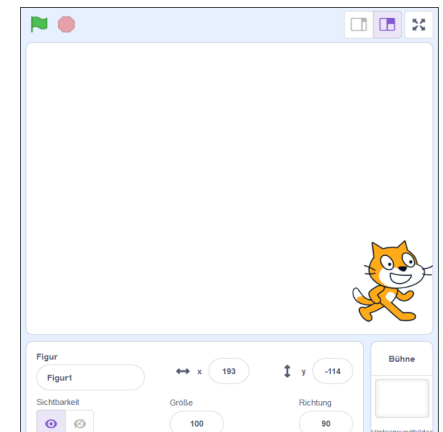
Warum funktioniert dieses Skript nicht so, wie man vermuten würde?

- Da die Werte immer die gleichen sind, bewegt sich die Figur nicht und bleibt bei $x=0$ und $y=0$.
- Alle Befehle werden so schnell ausgeführt, dass die Bewegung der Figur nicht zu erkennen ist.



Welche Koordinaten hat die Katze?

- $x= +193$ und $y= +114$
- $x= +193$ und $y= -114$
- $x= -193$ und $y= -114$



Schreib deine Lösungen ins Forum.