

Lektion 14

Eine längere Geschichte erzählen

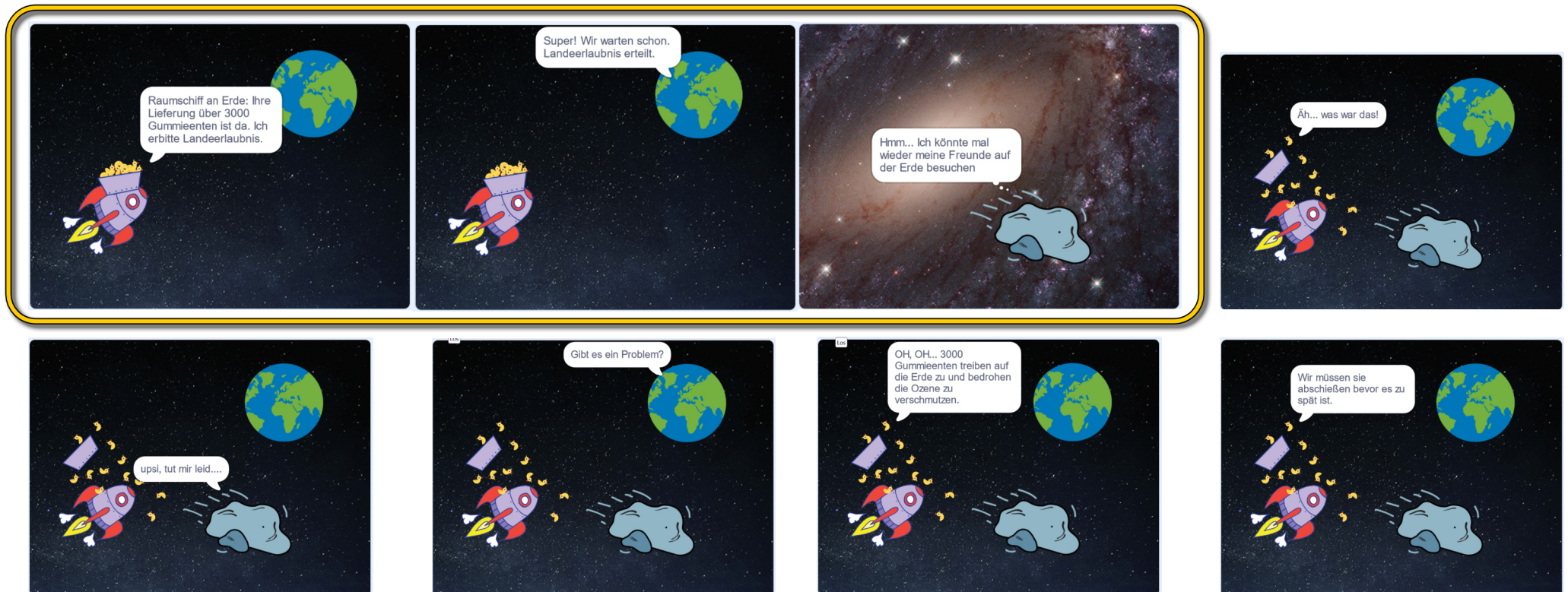
Wir wollen nun die Geschichte aus der letzten Lektion erweitern mit mehreren Szenen. Öffne das Projekt aus der vorherigen Lektion.

Das wird die neue Geschichte:

Szene 1: Ein Raumschiff kommt mit einer Ladung von Gummienten bei der Erde an. Es erbittet Landeerlaubnis und bekommt diese.

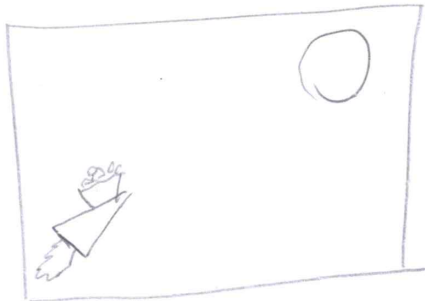
Szene 2: Währenddessen überlegt sich ein Asteroid in einer anderen Galaxie, seine Freunde auf der Erde zu besuchen.

Szene 3: Ab hier findet die Geschichte wieder so statt, wie wir sie aus der vorherigen Lektion kennen.



Die Geschichte erweitern

Eine Geschichte mit mehreren Szenen benötigt etwas Planung, damit wir wissen, was wir programmieren müssen. Deshalb wollen wir erst einmal ein kleines Storyboard erstellen. Dazu machen wir eine Skizze jeder Szene und schreiben die Dialoge auf, die wir einfügen wollen. Wie das aussehen kann, siehst du auf dieser Seite. Auf der nächsten Seite findest du eine Vorlage, um dein eigenes Storyboard zu erstellen.



Hintergrund: Stars

Dialog:

Raumsschiff: „Hallo! Hier
ihre Lieferung...“

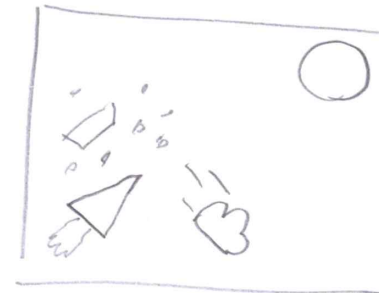
Erde: „Super!...“



Hintergrund: Galaxy

Dialog:

Fels: „Ich könnte
meine Freunde
besuchen...“



Hintergrund: Stars

Dialog:

Raumsschiff: „Was war
das?..“

Fels: „Ups!...“

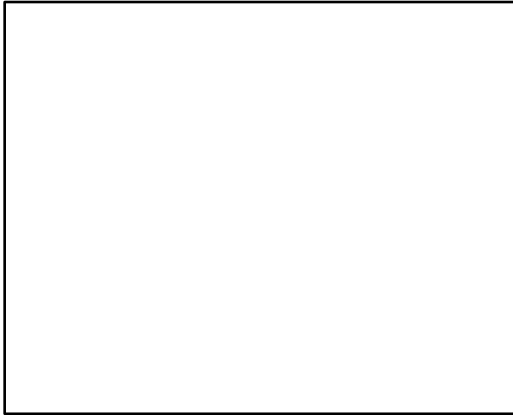
Erde: „Gibt es ein
Problem?“

Raumsschiff: „Ja, wir müssen...“

Drehbuch

Tipp: Das Drehbuch muss nicht perfekt aussehen, aber du solltest genau planen, was wann passiert.

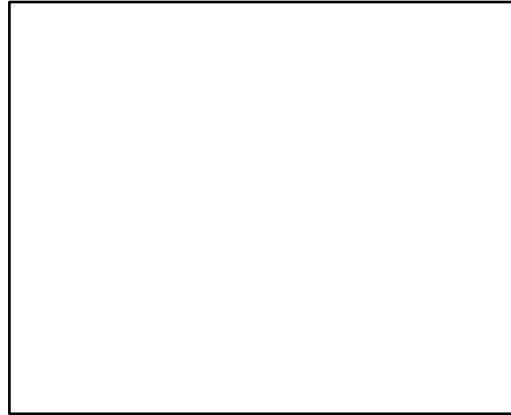
Szene 1



Hintergrund:

Dialog:

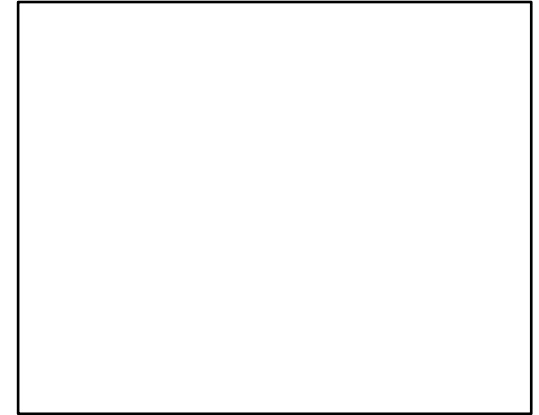
Szene 1



Hintergrund:

Dialog:

Szene 1



Hintergrund:

Dialog:

Die Bühne programmieren

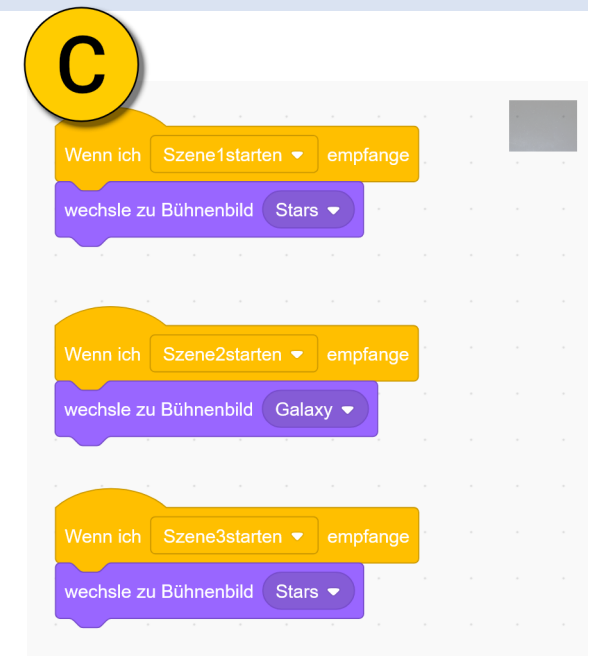
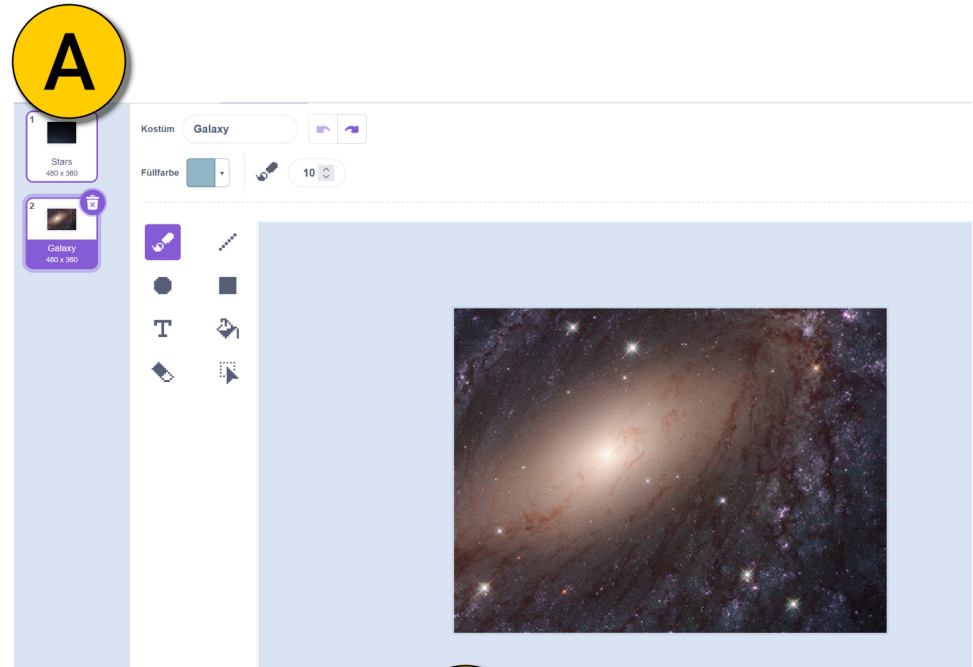
(A) Füge nun der Bühne ein weiteres Hintergrundbild hinzu: „Galaxy“.

Achtung, jetzt wird es wichtig: Da unsere Geschichte mehrere Szenen hat, können wir nicht einfach die Dialoge mit der grünen Fahne starten. Stattdessen wollen wir das interne Nachrichtensystem von Scratch nutzen, das du schon aus vorherigen Lektionen kennst.

Erstelle dazu drei neue Nachrichten, wie bei (B).

Bei (C) siehst du drei neue Skripte, die du für die Bühne hinzufügen musst. Wie du siehst, ändert die Bühne immer ihr Hintergrundbild, wenn eine neue Szene startet.

So ähnlich werden wir jetzt auch die Dialoge programmieren.



Das Raumschiff programmieren

Hier siehst du das neue Skript für das Raumschiff:

(A) Dieses Skript sendet eine Nachricht an alle Figuren und die Bühne, Szene 1 zu starten.

(B) Bei Szene 1 soll die Rakete sichtbar sein und Kostüm 1 zeigen. Danach erbittet das Raumschiff die Landeerlaubnis....

(C) Dieses Skript versteckt das Raumschiff, denn es hat in der Szene 2 keine Rolle.

(D) Dieses Skript ist identisch mit dem Skript, das wir schon aus der vorherigen Lektion kennen. Es zeigt das Raumschiff und wechselt zum zweiten Kostüm. Anschließend beginnt der Dialog.

The image shows a Scratch script for a rocket ship character, organized into four sections labeled A, B, C, and D. Each section is triggered by a 'When clicked' event.

- Section A:** A yellow 'When clicked' block is followed by a yellow 'send message to all' block with the message 'Szene1starten'.
- Section B:** A yellow 'When clicked' block is followed by a purple 'show yourself' block, a purple 'switch costume to rocketship-a' block, and a purple 'say Raumschiff an Erde: Ihre Lieferung über 3000 Gummieenten ist da. Ich erbitte Landeerlaubnis. für 5 Sekunden' block.
- Section C:** A yellow 'When clicked' block is followed by a purple 'hide yourself' block.
- Section D:** A yellow 'When clicked' block is followed by a purple 'show yourself' block, a purple 'switch costume to rocketship-a2' block, a purple 'say Äh... was war das! für 2 Sekunden' block, an orange 'wait 4 Sekunden' block, a purple 'say OH, OH... 3000 Gummieenten treiben auf die Erde zu und bedrohen die Ozene zu verschmutzen. für 4 Sekunden' block, and a purple 'say Wir müssen sie abschießen bevor es zu spät ist. für 3 Sekunden' block.

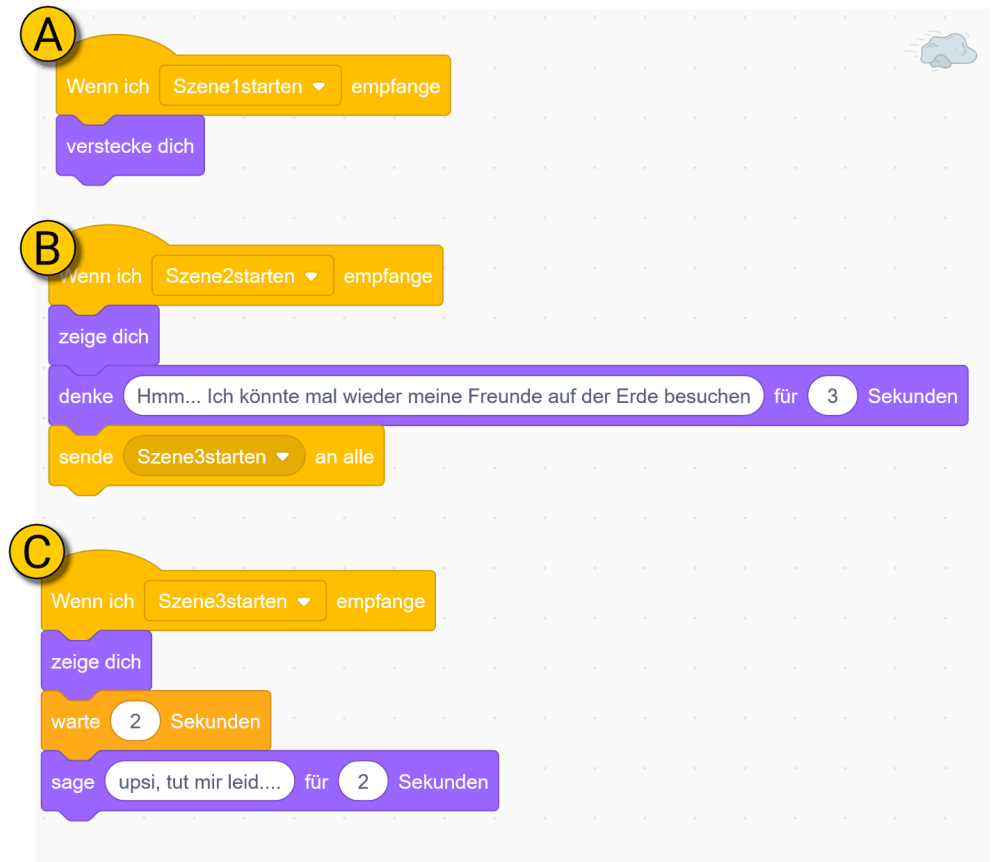
Den Asteorid programmieren

Hier siehst du das neue Skript für den Felsen:

(A) Dieses Skript versteckt den Felsen in Szene 1, da er hier keine Rolle hat.

(B) Dieses Skript zeigt nun den Felsen in Szene 2 und lässt ihn überlegen, seine Freunde zu besuchen. Anschließend sendet der Felsen an alle die Nachricht, Szene 3 zu starten.

(C) Dieses Skript stellt sicher, dass der Felsen sichtbar ist und startet dann den Dialog, den wir schon aus der vorherigen Lektion kennen.



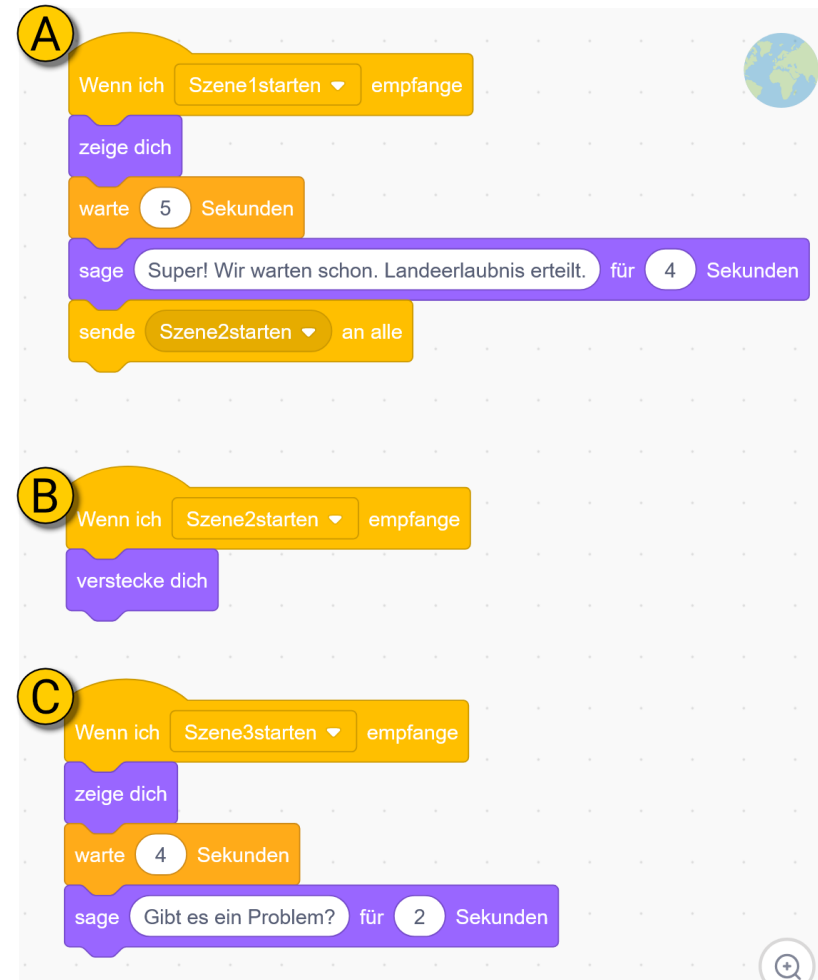
Die Erde programmieren

Hier siehst du das neue Skript für die Erde:

(A) Dieses Skript zeigt die Erde und startet den Dialog für Szene 1. Am Ende sendet die Erde das Startsignal für Szene 2 an alle.

(B) Dieses Skript versteckt die Erde in Szene 2, da sie keine Rolle hat.

(C) Dieses Skript zeigt die Erde und startet den Dialog für Szene 3. Dieser ist identisch mit dem Dialog aus der vorherigen Lektion.



Die fertige Geschichte

Probiere deine Geschichte aus. Falls Dinge durcheinander kommen, prüfe zuerst, ob die Nachrichten korrekt gesendet werden und ob für jede Szene die richtigen Figuren angezeigt werden.

Du siehst, das Nachrichtensystem ist sehr praktisch. Damit kannst du wie ein Regisseur den Figuren auf der Bühne Befehle geben.

