

Lösungen der Aufgaben:

Aufgabe 5.1)

Lasse das Objekt von einer Blume zur anderen fliegen!

Lösung:



Erklärung: Suche dir für x und y die Koordinaten aus, welche du brauchst. Diese gibst du dann in den gehe zu... Sprite ein. Damit das Objekt jedoch wieder zurück zum Anfangspunkt springt, muss dieser auch mit Koordinaten angegeben werden. Nun musst du nur noch ein Sprite einfügen, mit dem das Objekt einige Sekunden auf den Blumen bleibt.

Aufgabe 5.2)

Lasse diesen Jungen eine Tüte Popcorn bestellen und ihn dann in Richtung Kino gehen!



Erklärung: Zuerst musst du einen Sprech-Sprite einfügen und dann deinen gewünschten Text einfügen. Dann musst du dich entscheiden, wie lange der Junge diesen Text sagen soll. Wenn du ihn in Richtung Kino gehen lassen willst, musst du einen Schritt-Sprite einfügen. In diesem Sprite musst du dann nur noch eingeben, wie weit der Junge gehen soll!

Aufgabe 5.3)

Lasse den Drachen Feuer spucken und ihn dann ein Stück fliegen. Er soll dabei einen tiefen Ton machen.

Lösung:



Erklärung: Zuerst musst du die Kostüme und die Welt auswählen. Danach musst du die Steuerungs-Sprites einfügen. Grüne Flagge und Skript beenden.

Jetzt musst du das Objekt mit einem

ziehe-Kostüm...an Sprite das Objekt dazu bringen, Feuer zu spucken.

Um den tiefen Ton zu machen musst du nun einen

spiele-schlagzeug...für...schläge-Sprite einfügen. Um den Drachen dann noch zum fliegen zu bringen musst du dann nur noch einen

gehe...-er-Schritt-Sprite einfügen. Dann musst du nur noch die grüne Flagge anklicken um auszuprobieren ob dein Skript funktioniert.