

## ARBEITSBLATT 8 – NACHRICHTEN SENDEN

<b>Vorbedingung:</b>	keine
<b>Zeit:</b>	15 Minuten
<b>Arbeitsform:</b>	Einzelarbeit
<b>Zielprodukt:</b>	Tanzfiguren

### Ziel:

Durch Interaktion mit einer Figur/eines Objekts können weitere Aktionen bei den anderen Objekten ausgelöst werden. Dazu soll eine Nachricht von einem Objekt zu einem anderen verschickt werden.

Methode: Verhaltensweise eines Objektes.

In Scratch wird eine Methode durch ein Skript beschrieben.

Das Ausführen einer Methode kann veranlasst werden durch:

- Start des Programms (Grüne Fahne)
- Tastendruck
- Anklicken des Objekts
- Erhalten einer bestimmten Botschaft

Dies hängt jeweils vom entsprechenden Startbaustein ab.

Dabei können auch mehrere Methoden gleichzeitig durchgeführt werden.



### Aufgabe:

- a) Erstelle eine Animation einer Tanzgruppe. Die Tänzer sollen auf verschiedene Botschaften reagieren und unterschiedliche Tanzbewegungen vollziehen.

Zum Beispiel soll eine Tanzgruppe sich auf Anweisung ihres (Klick auf) Trainers bewegen.

#### Skript des Trainers:



#### Skript des Dancers:



### Zusatz:

Je nachdem, welches Objekt angeklickt wird, soll eine andere Botschaft gesendet werden und dementsprechend ein anderes Kostüm oder Bewegung bei den Tänzern auslösen.