







## Zerlegung nach Zweck – Lektion 2

**Ziel:** Heute füge ich einem Scratch-Projekt in zerlegten Skripten meine eigenen Bedingungen hinzu.

🎯 <b>Plane dein Projekt:</b>		
<p><u>Aufgaben:</u> Verwende die folgende Tabelle, um deine zerlegten Skripte für deine neuen Hindernisse zu planen. Wähle ein Sand- oder Feuerhindernis und beschreibe, was passiert, wenn der Ball das Hindernis berührt. Verwende dann die leere Zeile, um eine eigene Bedingung zu erstellen!</p>		
Figur	Kreise ein, wie das Programm die Bedingung erkennt:	Was macht der Ball, wenn dieser Zustand auftritt?
<b>Loch</b> 	 <b>Farbe</b> <b>Figur</b>	Der Ball hört auf sich zu bewegen und geht zurück zum Startort, die Punktzahl erhöht sich um 1 und sagt dem Loch, dass es sich bewegen soll.
Umkreise das Hindernis, das du schaffen wirst!  <b>Sand</b>   <b>Feuer</b> 	<b>Farbe</b>  <b>Figur</b>	
	<b>Farbe</b>  <b>Figur</b>	



 <b>Aufgaben:</b>		
	fertig	getestet
<b>Lade neu, remixe und veröffentliche</b> das Projekt „Zerlegung der Skripte nach ihrem Zweck: Mini Golf“: <a href="https://scratch.mit.edu/projects/558659644/">https://scratch.mit.edu/projects/558659644/</a> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Füge deinem Projekt die folgenden Hindernisse mit eigenen zerlegten Skripten hinzu (verwende deinen Plan):		
• Ein Sand- oder Feuerhindernis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Mindestens ein weiteres neues Hindernis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Verwende eine Debuggingstrategie, wenn das Projekt nicht ordnungsgemäß ausgeführt wird.</i>		

 <b>Reflektieren:</b>					
Kreise ein oder markiere eine Zahl, die angibt, wie du dich bei dieser Aktivität gefühlt hast.					
	viel zu schwierig	etwas zu schwierig	genau richtig	etwas zu einfach	viel zu einfach
<b>Diese Aktivität war:</b>	1	2	3	4	5
Warum war die Zerlegung in deinem Spiel von Vorteil?					
<hr/>					
<hr/>					
Wie hast du die Zerlegung in deinem Minigolfspiel verwendet?					
<hr/>					
<hr/>					



Datum: Name:	<b>Zerlegung</b> M12.3 Gestalten	 SCRATCH ENCORE <a href="https://www.canonlab.org/scratch-encore">https://www.canonlab.org/scratch-encore</a>
-----------------	-------------------------------------	--

★ Wenn du früh fertig bist:		
	fertig	getestet
Füge dem Minigolfspiel mit einem eigenen Skript ein weiteres Hindernis hinzu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lasse den Benutzer mit einem variablen Schieberegler die Geschwindigkeit des Balls einstellen, bevor er mit dem Spielen beginnt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Passe das Minigolfspiel an, indem du Soundeffekte hinzufügst, Farben oder den Hintergrund änderst und das Spiel zu deinem eigenen machst.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

