



Untersuchen bedingter Wiederholungen – Lektion 1

Ziel: Heute werde ich ein Scratch-Projekt ändern, um eine Figur zu stoppen, wenn eine Bedingung wahr wird. Wenn die Figur eine Farbe oder eine Figur berührt, stoppt sie.

 Modifizierungs-Aufgabe:		
Einrichtung:	Erledigt	
<ul style="list-style-type: none"> Neu laden, remixen & veröffentlichen: Modifizierungs-Projekt: https://scratch.mit.edu/projects/571951289/ 	<input type="checkbox"/>	
Implementiere nun die Änderungen am Code für die Figur der Ninja-Katze:	Codiert	Getestet
<ul style="list-style-type: none"> Lass die Figur bei der roten Farbe des Edelsteins oder einer anderen Figur anhalten. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Lass die Figur etwas sagen, nachdem sie angehalten hat. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Ändere die Geschwindigkeit der Figur 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Verwende eine Debugstrategie, wenn das Projekt nicht ordnungsgemäß ausgeführt wird.</i>		

 Reflektieren:					
Kreise ein oder markiere eine Zahl, die angibt, wie du dich bei dieser Aktivität gefühlt haben.					
	viel zu schwierig	etwas zu schwierig	genau richtig	etwas zu einfach	viel zu einfach
Diese Aktivität war:	1	2	3	4	5
Warum ist eine bedingte Wiederholung ein nützliches Werkzeug in der Programmierung?					
<hr/> <hr/>					



Datum:
Name:

Bedingte Wiederholung
M4.2 Modifizieren



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

Wie würdest du Sensorblöcke in einem anderen Projekt verwenden?

Welche anderen Aktionen könntest du in einer bedingten Wiederholung platzieren?

Wie lässt man eine Figur nach links schauen?




Neue Blöcke und Konzepte:

- Wiederhole bis
- Wird <Figur> berührt?
- Wird Farbe <Farbe> berührt?
- Farbe <Farbe>berührt <Farbe>?
- Bedingte Wiederholung



Datum: Name:	Bedingte Wiederholung M4.2 Modifizieren	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	---	--

 Wenn du früh fertig bist:		
	Codiert	Getestet
Füge eine weitere Figur hinzu und lass sie bei einer anderen Figur oder einer Farbe anhalten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Füge einen Ton hinzu, wenn sich die Figur nicht mehr bewegt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lass eine Figur zum Start zurückkehren, nachdem sie sich nicht mehr bewegt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

