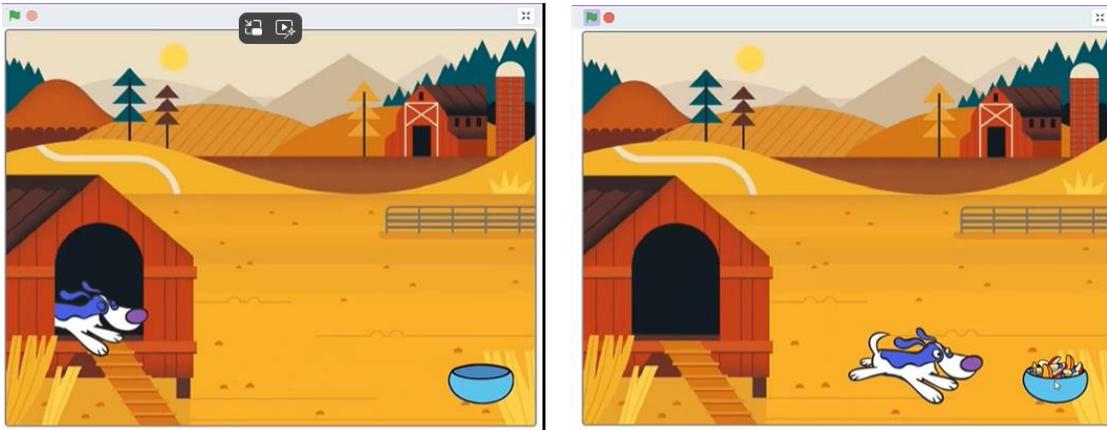


Der Hund mit der Trompete



Ziel dieses kleinen Spiels ist es, folgenden Ablauf zu programmieren (mit Ereignissen)

- Mache eine Bühne mit einer Hundehütte und einer leeren Futterschüssel
- Irgendwo auf der Bühne schläft ein Hund
- Wenn man auf die Futterschüssel klickt, soll Futter hineingegeben werden
- Der Hund ist leider etwas schwerhörig, deswegen bekommt er nicht mit dass er Futter haben kann. Wecke ihn nach etwa 2 Sekunden auf. Ich habe dazu eine Trompete verwendet.
- Der Hund wacht auf, sieht das Futter, rennt zur Schüssel und frisst sie leer.
- Danach geht er langsam zurück zu seiner Hütte und schläft weiter

Hinweise

Du hast wie immer alle Freiheiten, diese Aufgabe im Detail ein wenig zu ändern. Am Ende kommt es nur darauf an, dass die „Geschichte“ richtig erzählt wird.

- Du findest eine geeignete volle Futterschüssel unter dem Namen „Fruit Salad“.
- Wenn du es gemein findest, den Hund mit einer Trompete zu erschrecken, wecke ihn gerne sanfter auf. Du findest sicher einen besseren Klang. Oder du verwendest ein anderes Ding um ihn zu wecken.
- Auf der Comenius-Informatik Seite habe ich noch separate Blätter für dich abgelegt. Da kannst du nochmals genau nachsehen wie du Programme mit Ereignissen und Nachrichten machen kannst.

Abgeben

Deine Lösung muss **bis** Freitag, 18.7. 12:00 Uhr bei mir eingetroffen sein. Wenn du früher fertig bist, gerne früher.

Du kannst mir dein Scratch-Projekt jederzeit per Mail zuschicken (armin.linder@comeniusschulen-toeing.de), es mit mir unter dieser Adresse teilen, es über den Schulmanager schicken oder auf einem USB Stick bei mir abgeben.

Nicht rechtzeitig abgegebene Projekte werden mit „6“ benotet.

Wenn du beim Abgeben Probleme hast, warte nicht bis es zu spät ist, frag Mitschüler, schreib mich an oder komm bei mir im Informatikraum vorbei. Ich bin Mittwoch bis Freitag in jeder großen Pause in der Schule.

Sobald deine Lösung bei mir eingetroffen ist, bekommst du von mir eine Rückmeldung. Wenn du die Rückmeldung nicht innerhalb von 1 Tag bekommst, melde dich, und ich helfe.