

„Maus zum Käse“

Ziel des Projekts: In diesem Projekt sollst du lernen, eine Figur über den Bildschirm zu bewegen. Dazu sollst Du eine Maus über eine Brücke zu einem leckeren Stück Käse steuern.

Das Projekt laden:



Zuerst musst Du ein Vorlage-Projekt öffnen, indem Du im **oberen linken Rand** des Scratch-Editors auf **Datei** und anschließend auf **Öffnen** klickst. Danach klickst du auf die Beispiel-Datei mit dem Namen „Vorlage Maus zum Käse.sb2“ und dann nur noch auf „Öffnen“ klicken.

Wie programmiert man nun die Maus?

Zuerst musst du die Maus im „Bereich Figuren“ **anklicken**. Dann brauchst du ein „**Ereignis**“, damit die Maus weiß, wann sie loslaufen soll. Ereignisse findest du in der *Werkzeugpalette* unter **Ereignisse**.

Wähle nun den Block „**Wenn grünes Fähnchen angeklickt**“ und ziehe ihn in das graue Fenster rechts daneben.



Unter diesen Ereignisblock, kannst du nun Befehle ziehen, die die Maus ausführen soll, sobald du das grüne Fähnchen oben links neben dem roten „Stopp-Knopf“ anklickst. Die Befehle die du brauchst sind in der *Werkzeugpalette* unter **Bewegung**.



Die wichtigsten Blöcke sind die drei rot markierten links im Bild. Versuche, sie so zu kombinieren, dass die Maus mit **einem Mal Anklicken** der grünen Fahne oben die Brücke überquert. (Tipp: Du kannst die Schritte auch größer machen, das spart Zeit!)



Viel Erfolg und Spaß! Bei Unklarheiten immer melden!

(Beispielprogramm: „Vorlage Maus zum Käse.sb2“)

Seite 1 von 1