

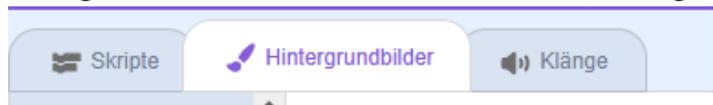
Eine Interaktive Geschichte

Heute lernst du, in einer Scratch-Geschichte die Bühnenbilder zu wechseln sowie Fragen zu stellen und auf Fragen zu antworten.

- ① Starte mit einem neuen Projekt. Wähle zunächst mehrere Hintergrundbilder aus, die du recht unten mit dem Button einfügst.

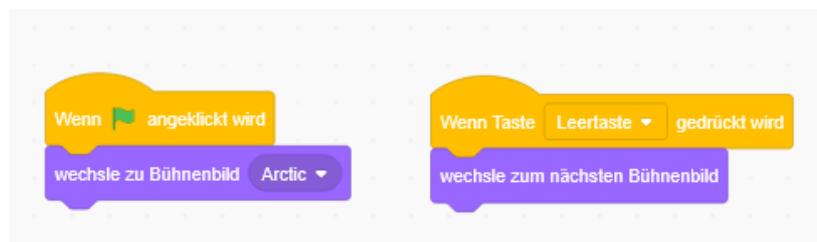
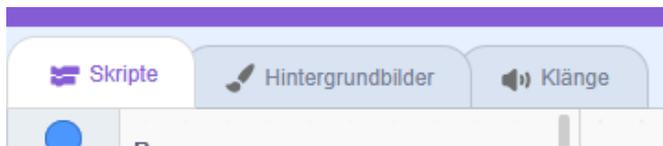


- ② Unter dem Reiter „Hintergrundbilder“ kannst du sehen, welche Hintergründe du schon eingefügt hast. Du kannst ihre Reihenfolge verändern. (Bitte bearbeite sie nicht, solange dein Projekt nicht fertig ist.)



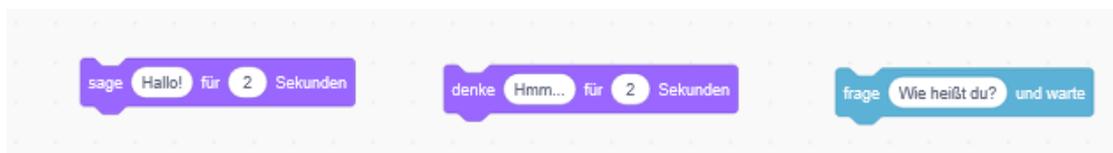
- ③ Wechsele zurück zum Reiter **Skripte**.

- Klicke in der Auswahl rechts das Hintergrundbild an
- Füge Blöcke ein, mit denen du bei der Grünen Fahne ein Startbild festlegst und mit der Leertaste durch die Hintergrundbilder wechselst



- ④ Füge nun eine Figur ein.

- Probiere den Unterschied zwischen den Blöcken „Denke“, „Sage“ und „Frage“ aus. (Tipp: „Frage“ findest du bei den Hellblauen Blöcken)



➔
⑤ Baue einen Block, mit dem deine Figur auf die Antwort zu seiner Frage reagiert

```
frage Wie heißt du? und warte
falls Antwort = Klemen , dann
  sage Geh weg! Ich mag dich nicht!
sonst
  sage Das ist ein schöner Name.
```

⑥ Nun baue eine ganze Geschichte mit verschiedenen Fragen. Hier ein Beispiel:

```
Wenn das Bühnenbild zu Space City 2 wechselt
  gehe zu x: -136 y: -93
  zeige dich
  warte 1 Sekunden
  denke Hmm... ob die mich auch sehen?? für 2 Sekunden
  sage Hallo...? für 2 Sekunden
  frage Kannst du mich sehen? und warte
  falls Antwort = JA , dann
    sage Ich sehe dich auch! für 1 Sekunden
    frage Wie heißt du? und warte
    sage verbinde Hallo und verbinde Antwort und . Das ist ja ein schöner Name! für 2 Sekunden
    setze Name auf Antwort
  sonst
    wiederhole bis Antwort = JA
      gleite in 1 Sek. zu Zufallsposition
      frage Kannst du mich jetzt sehen? und warte
      sage Ich sehe dich auch! für 2 Sekunden
      frage Wie heißt du? und warte
      sage verbinde Hallo und verbinde Antwort und . Das ist ja ein schöner Name! für 2 Sekunden
      setze Name auf Antwort
  sage verbinde Komm mit und Name für 2 Sekunden
  sage Ich zeige dir meine Welt! drücke die Leertaste, wenn du bereit bist
```

💡 Variable einführen
Wenn du dir den Namen für später Merken willst, musst du einen Speicherplatz dafür anlegen - eine sogenannte Variable, die findest du in der Leiste links



