

Algorithmen mit Scratch	Modul 2
	Ereignissteuerung

Steuerung von Objekten

a) Ereignisse über Tasten

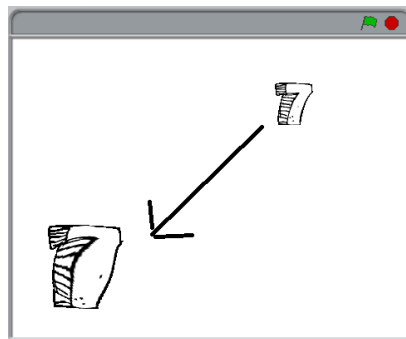


b) Ereignisse über Nachrichten (von einem Objekt zum anderen)



Aufgabe 1

Animiere deinen Namen wie etwa im Zahlbeispiel der 7.



Aufgabe 2

Erweitere deine Namensanimation so, dass sich die einzelnen Buchstaben Nachrichten schicken und auf diese Nachrichten reagieren.



Aufgabe 3

Eine Figur soll mit den Pfeiltasten durch ein Labyrinth gesteuert werden. Die Kollision mit dem Rand des Labyrinths soll hier noch keine Rolle spielen.

