

| | | | |
|--|--|-----------------|--|
| Klausur Programmieren mit Scratch – 2sc | | Datum | |
| Vorname | | Punkte | 13 Punkte = Note 4 18 Punkte = Note 5 23 Punkte = Note 6 |
| Nachname | | Note | |
| | | Unterschrift E. | |

Die Lehrkraft stellt dir eine Scratch-Datei zur Verfügung mit der Bezeichnung Klasse-DeineNummer, z.B. „2sa-(15)“. Öffne diese Datei mit dem Befehl „Hochladen von deinem Computer“ aus Scratch heraus. Bei jeder Figur steht im Bereich „Skripte“ eine Aufgabe, die es zu lösen gilt. Die gleiche Aufgabe steht hier auf dem Blatt. Vergiss nicht, immer wieder zu speichern! Viel Erfolg.



Aufgabe

Punkte

Aufgabe 1 - Figuren

- Gib dem Kostüm dieser Katze einen neuen Namen: Es soll neu "Fell" heissen. 1
- Dupliziere dieses Kostüm (mach also eine Kopie). Spiegle das Kostüm, damit die Katze auf die andere Seite schaut. Nenne das neue Kostüm "Fell nach links" 1

Aufgabe 2 - Bühnenbilder

- Das aktuelle Bühnenbild ist leer. Ersetze es durch ein beliebiges Bühnenbild aus den vielen Beispielen, die in Scratch drin sind. 1
- Zeichnen dann ein eigenes Bühnenbild im Raster-Modus. Es muss lediglich einen farbigen Hintergrund aufweisen!!! Schreibe deinen Namen in dieses Bühnenbild! 1

Aufgabe 3 - Spur/Abdruck/Malstift

- Setze das "Fadenkreuz", welches du unter "Kostüm" zu diesem Farbstift findest auf die Spitze des Stiftes, damit bei einer Spur die Spitze exakt auf der Spur liegt. 1
- Der Farbstift soll eine rote Linie (Dicke 3) von diesen Koordinaten (-240/-180) zu diesen Koordinaten (240/180) zeichnen. Erstelle dazu unter "Wenn Taste 3 gedrückt" ein entsprechendes Programm! Die Linie soll natürlich beim Starten des Programms nicht schon da sein, sondern immer zu Beginn gelöscht werden. 2
- Der Farbstift soll von (-240/-100) nach (240/-100) alle 10 Punkte einen Abdruck hinterlassen. Erstelle dazu unter "Wenn Taste 4 gedrückt" ein Programm. Auch hier soll der Abdruck zu Beginn immer zuerst gelöscht werden. 2

Aufgabe 4

- Erstelle ein Programm, mit denen man den Ball durch die Pfeiltasten entsprechend bewegen kann. Der Ball soll sich (so lange man auf die Taste drückt) in die entsprechende Richtung bewegen. 2

Aufgabe 5

- Schreibe in Programm, welches denn Ball mit der Taste 5 startet und dann zuerst um 23 Grad nach links dreht und dann langsam bewegt und immer vom Rand abprallen lässt. 2

Aufgabe 6

- Dieses Mädchen - Ruby heisst sie - soll mit einem Klick auf die Taste 6 dich nach deinem Namen fragen und dann dich mit dem Satz "Hallo DeinName" begrüßen. Das Wort DeinName ist dann natürlich der Name, den man auf die Frage nach dem Namen eben angegeben hat. 2

Aufgabe 7 -

- a) Schreibe ein Programm ("Wenn auf Taste 7 gedrückt"), welches den Hund jeweils 50 Schritte vorwärts gehen lässt. Dann soll sich der Hund um 30 Grad nach links drehen. Diese beiden Schritte soll der Hund 12 Mal nacheinander machen. Dabei soll er eine blaue Linie (Dicke 2) erstellen. Verwende dazu den Befehl "wiederhole ...".

Der Hund soll bei den Koordinaten (0/-160) starten. Natürlich soll auch hier immer zuerst die Spur gelöscht werden.

Aufgabe 8 - Fehlersuche

- a) Das hier geschriebene Programm hat mehrere Fehler. Eigentlich soll sich der Pinguin ständig vom unteren Rand zum oberen Rand und zurück bewegen und das ohne Unterbrechung, sobald man ein Mal auf die Taste 8 gedrückt hat.

Korrigiere diese Fehler, damit das Programm wie oben beschrieben funktioniert.

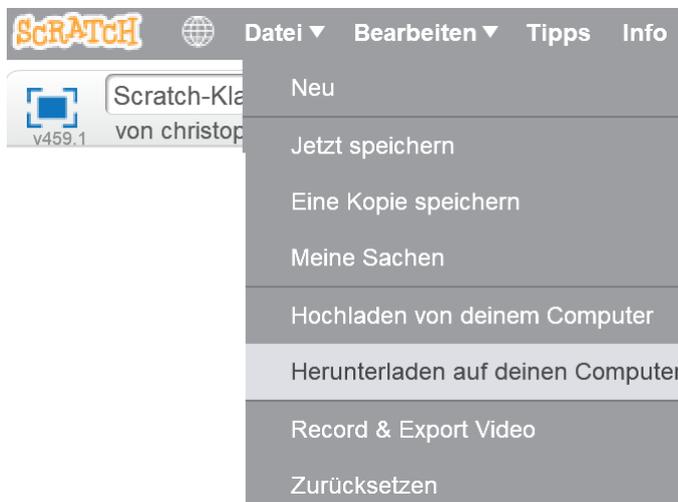
Aufgabe 9 - Nachrichten

- a) Schreibe ein Programm (wenn man auf die Taste 9 drückt), welches eine Nachricht „Banane beweg dich“ alle sendet. Wenn die Figur "Banane" diese Nachricht empfängt, soll die Banane für 3 Sekunden "Hab es verstanden" sagen. Das heißt, auch die Banane braucht dann ein eigenes Programm.

Aufgabe 10

- a) Das Raumschiff soll, wenn es angeklickt wird
... einen beliebigen Sound abspielen, dann
... das Kostüm von "stehend" zu "fliegend" wechseln - dann 3 Sekunden warten, dann
... soll es für 5 Sekunden verschwinden und wieder erscheinen.

Speichere deine Datei indem du „Herunterladen auf deinen Computer“ wählst. Gib als Speicherort das gleiche Verzeichnis an, von wo du die diese Aufgabendatei geholt hast. Gib aber als Dateinamen deinen Vornamen an. Ändere die Dateiendung „.sb2“ nicht! Der Dateiname heißt dann z.B. „Hans.sb2“



2

2

2

2

Total Punkte