

# Scratch junior





– 5. Herausforderung | Nachricht senden –



In dieser Herausforderung lernt ihr, wie in ScratchJr Figuren miteinander interagieren und somit aufeinander reagieren können.



## FIGUREN AUSWÄHLEN UND GESTALTEN

Sucht euch 4 **Figuren** über  und  aus!



## HINTERGRUND AUSWÄHLEN

Wählt einen **Hintergrund** über  und bestätigt ihn mit .

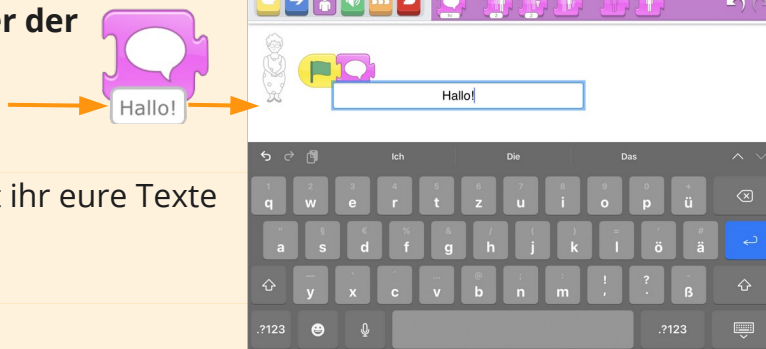
Nun werdet ihr die Figuren so programmieren, dass sie aufeinander reagieren können. Die Lehrerin begrüßt die Klasse mit „Hallo!“. Die Klasse antwortet daraufhin mit unterschiedlichen Begrüßungen.



## INTERAKTION ZWISCHEN FIGUREN PROGRAMMIEREN I

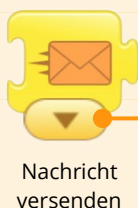
Programmiert die Begrüßung der Lehrerin mit einer Sprechblase.

Klickt in die **Box unter der Sprechblase** und die Tastatur öffnet sich!



Mit „**Enter**“ speichert ihr eure Texte in der Blase!

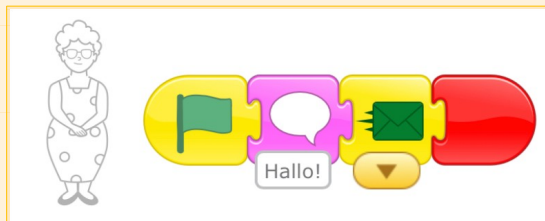
Damit die Klasse auf die Begrüßung der Lehrerin reagieren kann, muss nach der Sprechblase der **Button zum Versenden einer Nachricht** eingefügt werden:



Nachricht versenden



Achtet auf die Farbe



Startet eurer **1. Programm** mit dem Fähnchen!



## INTERAKTION ZWISCHEN FIGUREN PROGRAMMIEREN II

Damit die Mitglieder der Klasse auf die gesendete Nachricht reagieren können, müssen ihre Programme mit dem Button mit geöffnetem Brief beginnen.

So wird das Programm der Figur erst gestartet, wenn der gesendete Brief erhalten wird.



Nachricht wird empfangen



### HINWEIS: BRIEFFARBEN

Die **Brieffarben müssen** sowohl beim Absender (hier: die Lehrerin) als auch beim Empfänger (hier: das Mädchen) **gleich sein**.



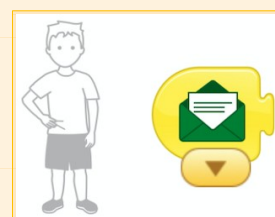
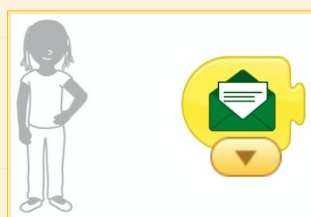
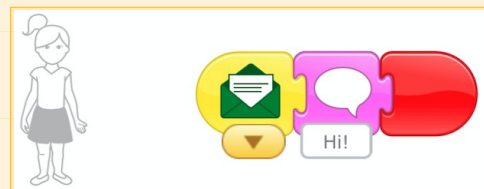
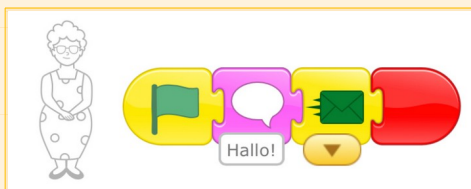
Wenn also beim Versenden grün verwendet wird, muss auch der Empfänger den grünen Brief benutzen.



## REAKTIONEN DER FIGUREN PROGRAMMIEREN

Programmiert nun **alle 4 Figuren!**

Als Beispiele habt ihr hier schon Programme für zwei Figuren vorgegeben. Für die beiden weiteren Figuren könnt ihr euch selbst etwas überlegen.



Achtet auf die **richtige Farbe der Briefe!**