



Abb 1.

Aufgabe: Erarbeitet in Gruppen, mit 3-4 Schülern, ein umgangssprachliches Konzept für die Programmierung der oben (Abb 1.) gezeigten Bewegungen. Und setzt es nach der Besprechung in Scratch um. Folgende Punkte muss das Programm enthalten:

- Ein beliebiges Objekt soll animiert werden (z.B. Flügelschlagen bei Fledermaus)
- Das Objekt soll sich zufällig im Raum bewegen
- Das Programm soll mit der grünen Flagge gestartet werden

Tipps:

- Durch kleine Winkelzahlen beim Drehen und der Funktion pralle vom Rand ab wird eine zufällige Bewegung erreicht



- Du benötigst **Endlosschleifen** ()



- Es müssen 2 Blöcke mit der grünen Flagge () gestartet werden