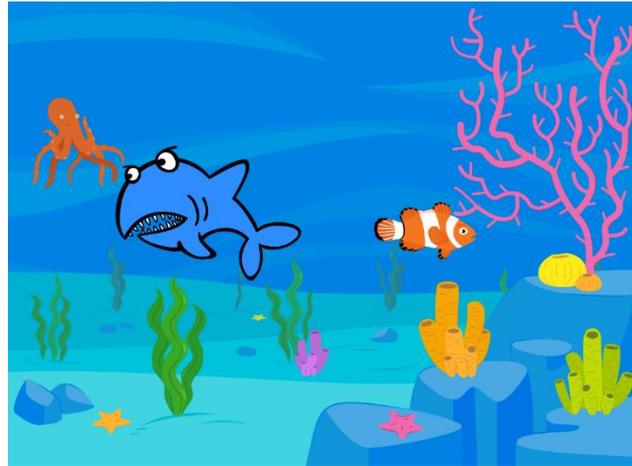


Aufgabe

Programmiere mit der visuellen Programmiersprache Scratch ein animiertes Bild, konkret



1. ein **Aquarium** als Hintergrundbild (1), welches fortlaufend (1) blubbert (1), mit drei Meerestieren die sich gleichzeitig (1) bewegen.
2. Ein **Haifisch** (1) in der Größe 100 (1) soll sich im Winkel von 78 Grad (1) bewegen und vom Beckenende so abprallen (1), dass die Augen stets oben sind (1).
3. Ein **Oktopus** (1) in der Größe 50 (1) soll sich im Winkel von 164 (1) so bewegen, dass er während der Bewegung im Abstand von 0,5 Sekunden (1) das Aussehen verändert (1) und vom Beckenende abprallt (1).
4. Ein **Clownfisch** (1) in der Größe 70 (1) soll sich im Winkel von Minus 137 Grad (1) so bewegen, dass er den weißen Farbteil seiner Haut im Abstand von 1er Sekunde (1) in eine andere Farbe fortlaufend (1) wechselt (1).
5. **Speicher das Projekt**
im Ordner Scratch mit dem Dateinamen Vorname Nachname Aquarium Datum (1) ab.

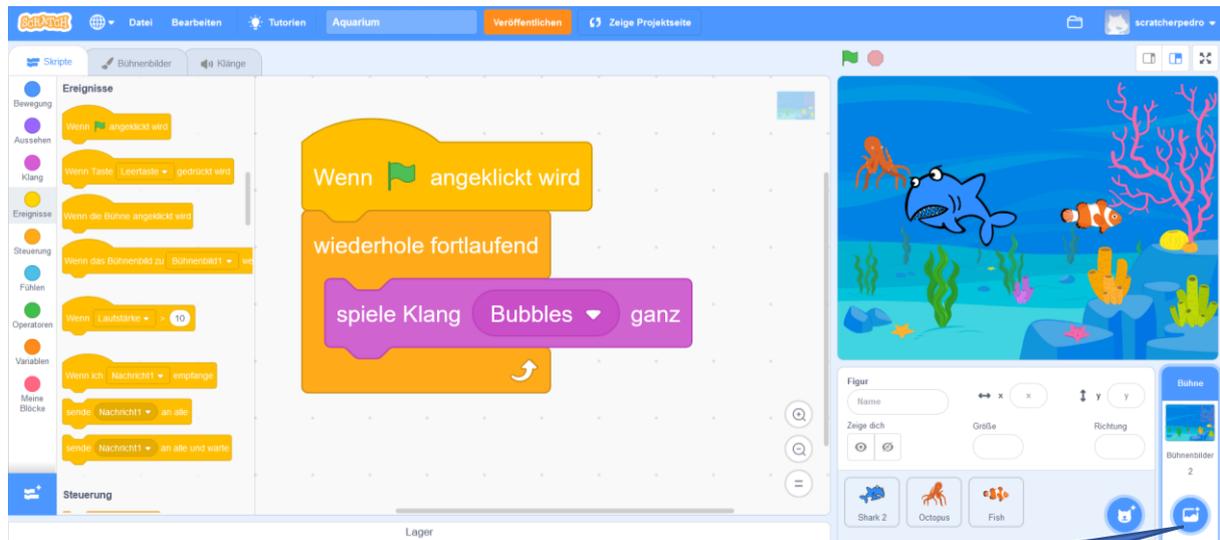
Notenbildung

Arbeitszeit 30 Min.

Notenschlüssel

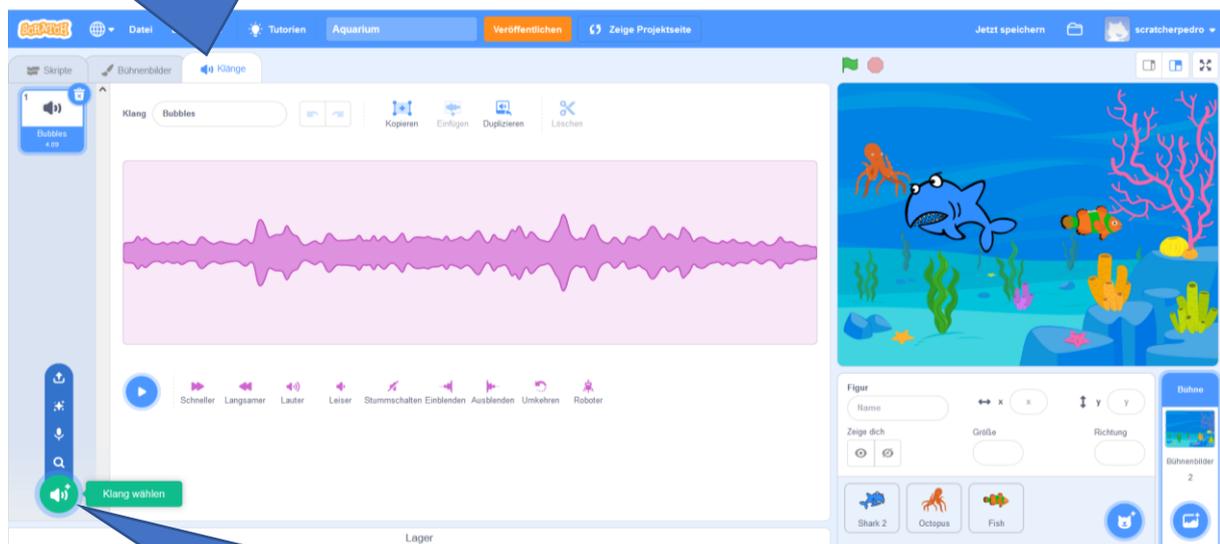
Punkte	Note
19,5 – 22,0	1
16,5 – 19,0	2
13,5 – 16,0	3
10,5 – 13,0	4
5,5 – 10,0	5
0,0 – 5,0	6

Lösung zu 1. Hintergrund Bühnenbild Aquarium mit blubbern



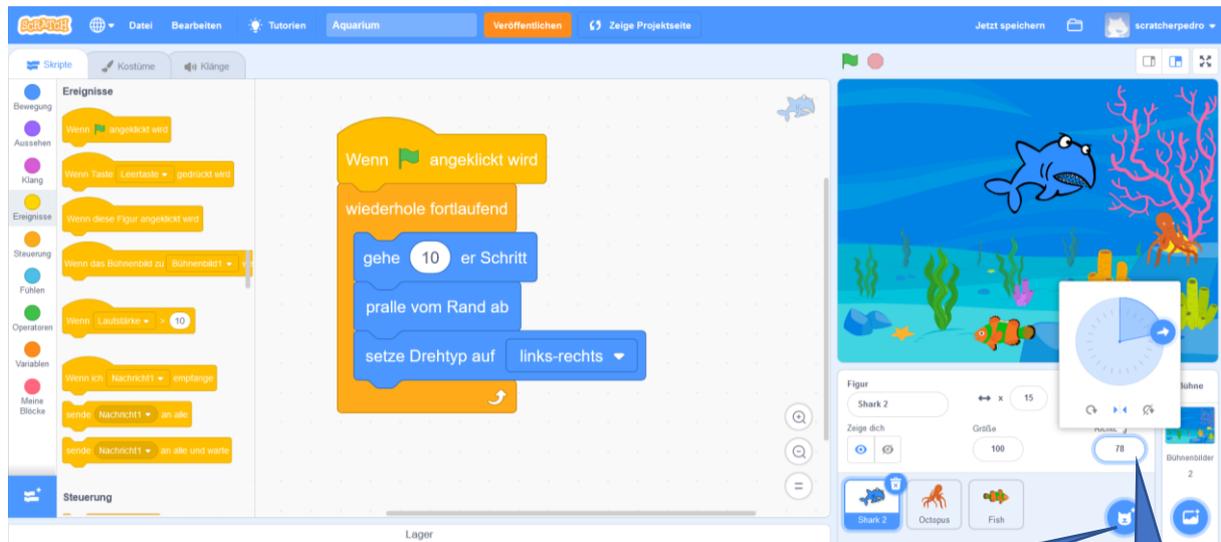
Bühnenbild (Hintergrund)

Registerkarte Klänge



Klang wählen – um zusätzliche Soundeffekte (Bubbles) hinzuzufügen

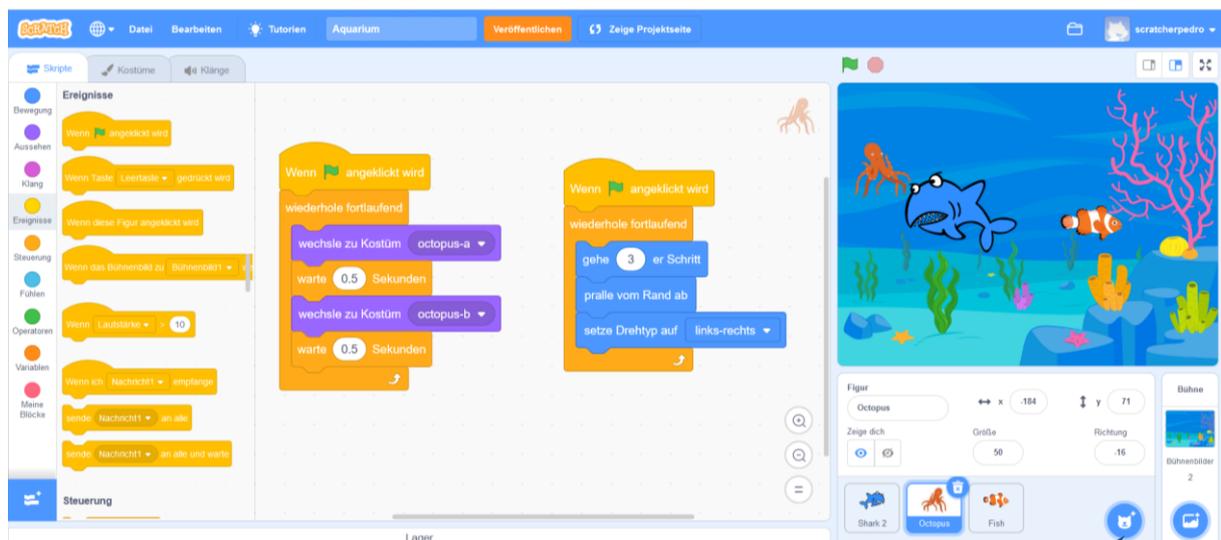
Lösung zu 2. Figur Haifisch



Figur (Shark) wählen

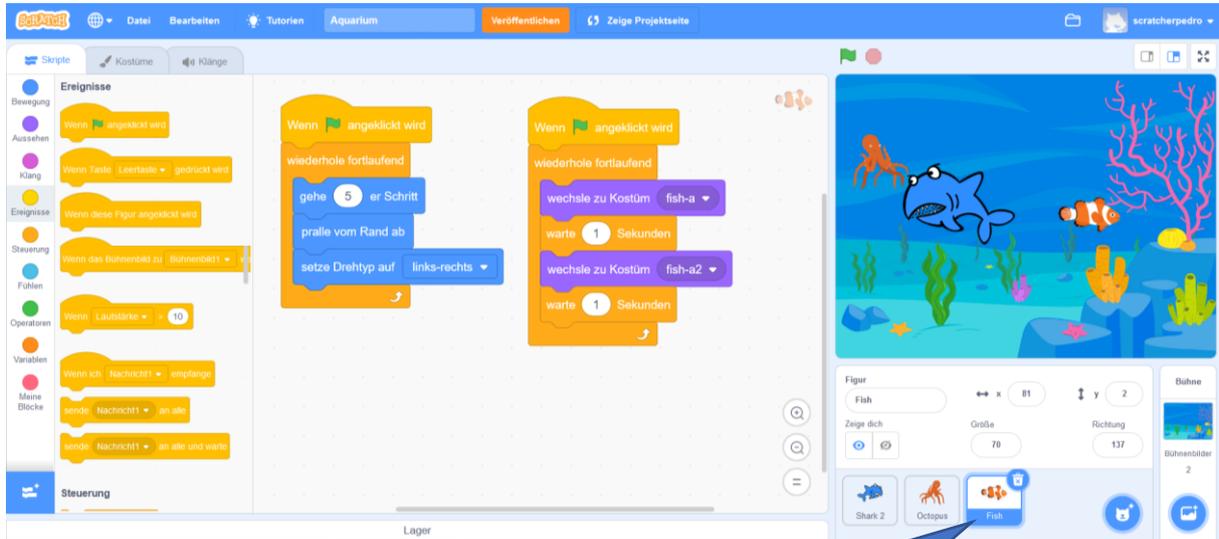
Richtung 78 Grad

Lösung zu 3. Figur Octopus



Figur (Octopus) wählen

Lösung zu 4. Figur Clownfisch



Figur (Fish) wählen
In Registerkarte Kostüme fish-a für Clownfisch wählen.

Registerkarte Kostüme

Rechte Maustaste auf Kostüm (fish-a) + Duplizieren
Duplizierten Fish (fish-a2) farblich verändern.

