

Aufgabe

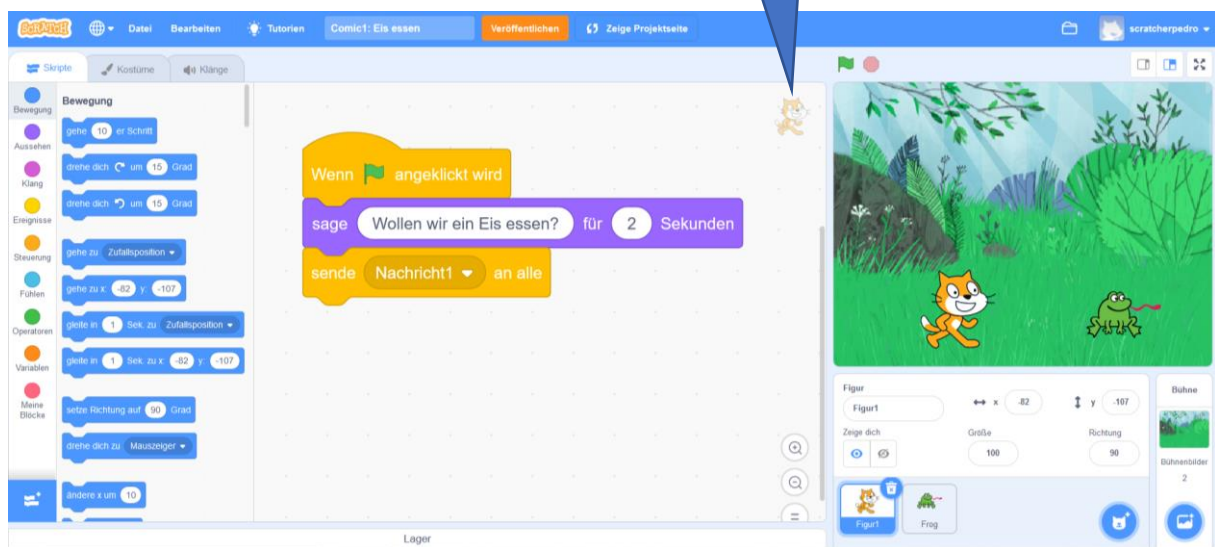
Programmiere mit der visuellen Programmiersprache Scratch einen Dialog als Comic in dem eine Katze einen Frosch zum Eis essen gehen auffordert.

1. In einer einfachen Lösung soll erst die Katze die Frage stellen und dann danach der Frosch antworten und vor Freude springen.

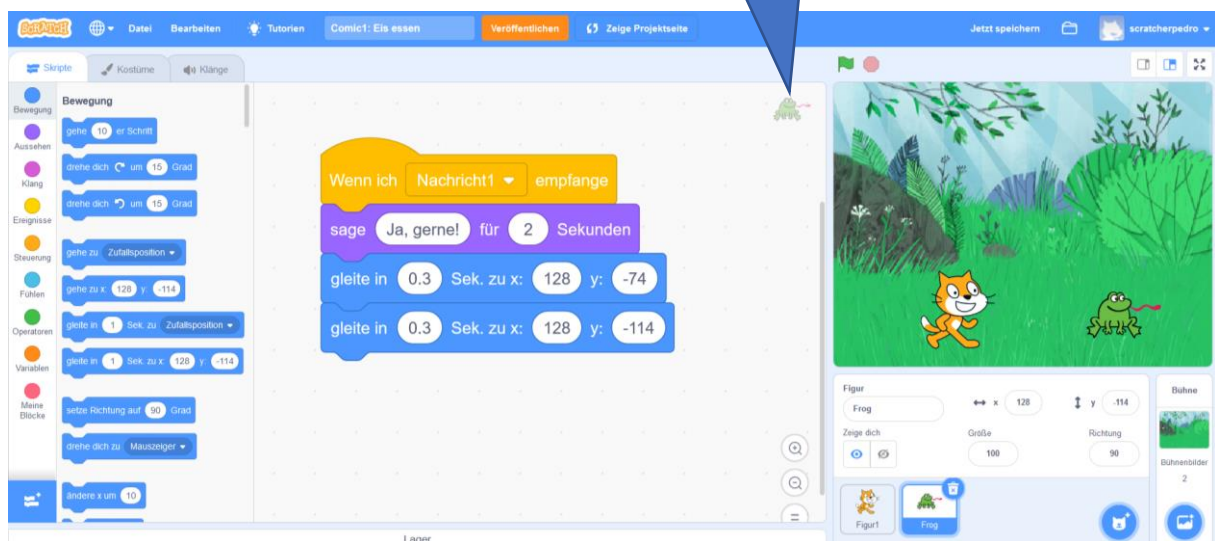


Lösung zu 1.

Figur Katze



Figur Frosch



2. **Erweitere die Lösung** in dem die Katze zu dem Frosch läuft, dann die Frage stellt, dann der Frosch antwortet und nach der Antwort vor Freude springt. Letztendlich geht die Katze wieder in die Ausgangsposition zurück.

Lösung zu 2.

Figur Katze

The screenshot shows the Scratch editor interface. The code area contains the following blocks:

- Wenn angeklickt
- gleite 1 Sek. zu x: -57 y: -103
- warte 1 Sekunden
- sage Hey Frog_Wollen wir ein Eis essen? für 2 Sekunden
- sende Nachricht1 an alle
- warte 4 Sekunden
- gehe zu x: -172 y: -102

The stage shows the cat character (Figur1) and the frog character (Frog) in a forest setting. The cat is currently at the coordinates x: -172, y: -102.

Figur Frosch

The screenshot shows the Scratch editor interface. The code area contains the following blocks:

- Wenn ich Nachricht1 empfangen
- sage Ja, gerne! für 2 Sekunden
- gleite in 0.3 Sek. zu x: 128 y: -74
- gleite in 0.3 Sek. zu x: 128 y: -114

The stage shows the cat character (Figur1) and the frog character (Frog) in a forest setting. The frog is currently at the coordinates x: 128, y: -114.