

Leitprogramm



Fach: Informatik

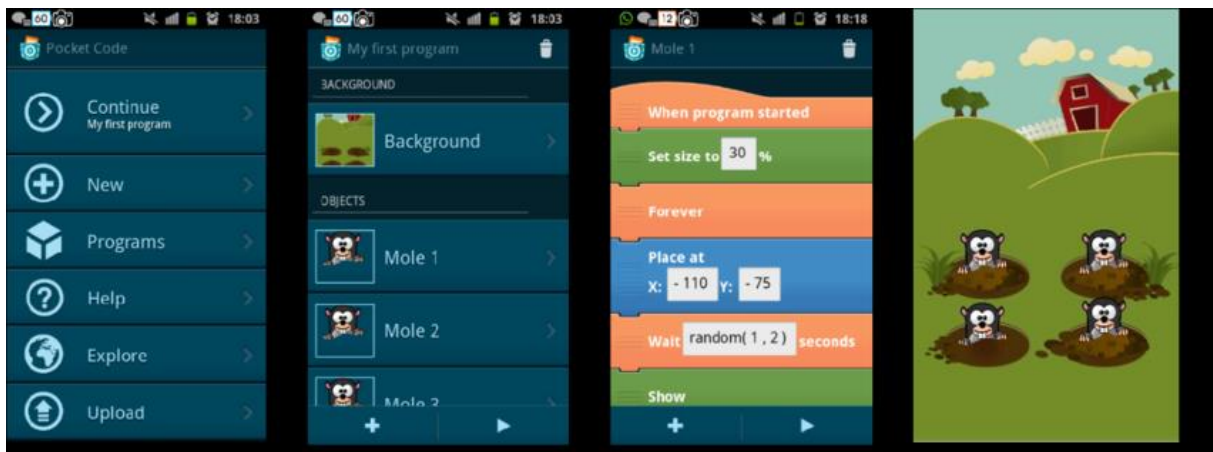
Vorkenntnisse: /

Klasse: 5

Bearbeitungsdauer: 60 Minuten

Autor: Florian Ritterbusch

In dem folgenden Leitprogramm werdet ihr die App „Pocket Code“ kennenlernen und euer erstes eigene Programm schreiben. Die App ist im Google Play Store verfügbar. Wer kein Android Handy besitzt, holt sich ein Leihgerät von der Lehrperson.



Menü und Funktionen

A) Zunächst macht ihr euch erst einmal mit dem Menü vertraut. Schreibt alle 6 Oberbegriffe auf und was man jeweils an dem Menüpunkt machen kann.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____



Hintergründe und Objekte

- B) Nun gehst du auf den Menüpunkt „Neues Projekt“. Dort erstellst du ein Leeres Projekt mit einem Projektname deiner Wahl und suchst dir deine gewünschte Ausrichtung aus.

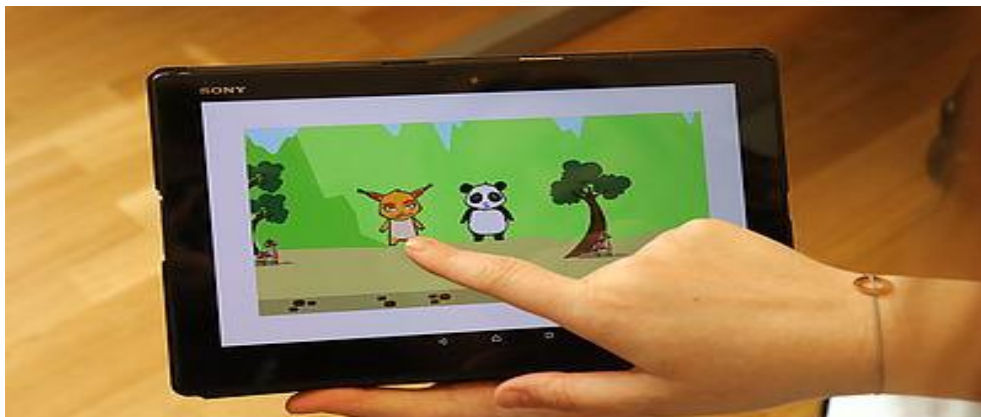
Jetzt ist es deine Aufgabe ein Objekt oder eine Figur zu erstellen. Wie gehst du dabei vor? Welche Möglichkeiten gibt es dafür? Nenne vier Varianten und erkläre was du dabei machen kannst.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____



- C) Was passiert nun, wenn du auf die Playtaste drückst?

- D) Versuche nun ein Hintergrund hinzuzufügen. Nachdem du ein Hintergrund hinzugefügt hast, ändere die Größe des Hintergrunds auf 150%. (Hintergrund -> Skripte -> Aussehen -> Setze Größe auf ___%)

Skripte

- E) Gehe zurück zu deinem Objekt und öffne dort das Skript. Jetzt sollst du dein Objekt mit den vier Bausteinen in Bewegung bringen.

Wenn Programm startet.

Verschiebe um 20 Schritte.

Pralle vom Rand ab.

Wiederhole fortlaufend.



- F) Wie muss die Reihenfolge des Skripts sein, damit sich dein Objekt permanent bewegt und nicht rechts aus dem Bildschirm verschwindet?



Kapiteltest

G) Im Kapiteltest kannst du kontrollieren ob du alle Aufgaben richtig beantwortet hast oder ob du dir die Aufgabe nochmal anschauen solltest.

Vorgaben	Erfüllt?
A) Menüpunkte: Fortsetzen, Neues Projekt, Projekte am Gerät, Hilfe, Catrobat Community und Hochladen.	
B) Varianten: Neues Bild erstellen, Medienbibliothek, Bild auswählen, Foto schießen.	
C) Dein Objekt sollte in der Mitte des Bildschirms auf einem weißen Hintergrund sein. Keine Bewegung/ Keine Animation/Kein Hintergrund.	
D) Hintergrund sollte erstellt sein. Aussehen auf 150% gesetzt. (Musterlösung unter der Tabelle)	
E-F) Musterlösung auf der nächsten Seite.	

D)



E-F)

