

Programmieren mit Pocket Code



Thema: Schleifen

Autorin: Mirjana Jukic

Stiftung Universität Hildesheim, 2020

Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>)

Bild: <http://creativecomputerlab.com/img/pocketCode.png>

Was ist Pocket Code?

Pocket Code ist eine Lerntool, mit der Du auf dem Smartphone oder Tablet Programme und Spiele in einer blockbasierten Sprache erstellen kannst. Du kannst Dir das App „Pocket Code“ kostenlos herunterladen. Wenn Du das schon gemacht hast, dann kannst Du anfangen spielerisch Programmieren zu lernen, indem Du eigenes Spiel, interaktives Musikvideo, Animationen oder Andere Apps entwickelst. Wir fangen langsam an. Los geht's!

Vorkenntnisse

Es sind keine besonderen Vorkenntnisse notwendig.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage ihre eigenen kreativen Ideen mithilfe von Pocket umzusetzen. Dazu gehören unter anderen folgenden Zielen:

- Ich kann mit Objekten umgehen
- Ich kann mit dem Hintergrund umgehen
- Ich kann Schleifen anwenden
- Ich kann mit den verschiedenen Blöcken von Pocket Code arbeiten
- Ich kann ein eigenes Programm erstellen und dieses als App speichern

Einführung

Das Du Dir vorstellen kannst, wie ein Spiel in Pocket Code aussehen kann, Du darfst das Spiel „Cookie Clicker“ eine Runde spielen.

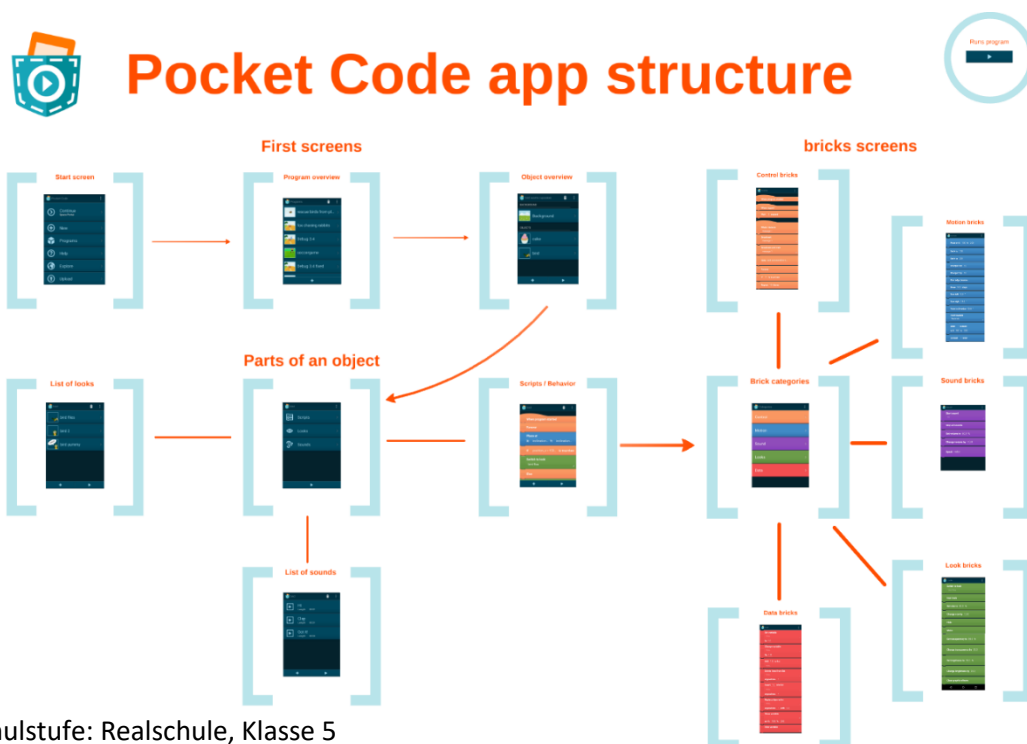
Link für das Spiel: <https://share.catrob.at/pocketcode/project/ad7eda7b-3609-11ea-ac18-000c292a0f49>

Erste Schritte in Pocket Code

In folgenden Link (<https://prezi.com/-upv45h3qv7u/start-screen/>) kannst du einzelne Schritte zum ersten App zu erstellen noch mal sehen.

Es werden folgende Menüs/Funktionalitäten gezeigt:

- Startmenü
- Programmübersicht
- Bestandteile eines Programmes (Hintergrund, Objekte)
- Hinzufügen eines neuen Objektes
- Teile eines Objektes (Skripte, Aussehen, Klänge)
- Baustein-Kategorien (Ereignisse, Steuerung, Bewegung, Klänge, Aussehen, Daten)




Schulstufe: Realschule, Klasse 5

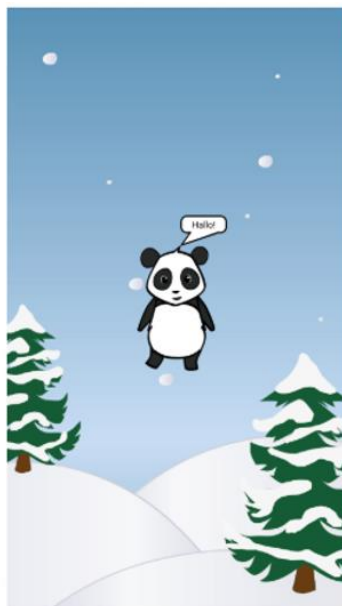
Zeitaufwand: ca. 90 Minuten

Autorin: Mirjana Jukic

Übungsaufgabe:

Teste dein Wissen indem du ein Minispiel erstellst. Dafür gibt es folgende Vorgaben:

	
1. Neues Projekt erstellen und selbst benennen.	
2. Hintergrund	
2.1 Hintergrund wählen.	
2.2 Hintergrund zum Start vergrößern.	
3. Figur	
3.1 Figur hinzufügen und benennen.	
3.2 Start: zur Mitte gehen.	
3.3 Text für 3 Sekunden sagen.	
3.4. Figur folgt dem Finger.	
3.4.1 Figur geht zur Berührungsposition.	
3.4.2 Schleife.	
3.5 Laufweg zeichnen lassen.	
3.5.1 Stift einschalten.	
3.5.2 Setze Stiftfarbe auf Rot.	
3.5.3 Ändere Stiftdicke.	
Schon fertig?	
Du hast noch eigene Ideen, wie du das Spiel ergänzen kannst? Mach das! Sei kreativ!	



Musterlösung:



Mirjana Jukic

Bilder:

Richtig zeichnen: <https://i0.wp.com/strukturvertriebe.net/wp-content/uploads/2012/10/H%C3%A4kchen-richtig-Daumen-hoch.jpg?w=387&ssl=1>

(Abruf: 01.02.2020)

Links:

<https://learninglab.tugraz.at/informatischegrundbildung/wp-content/uploads/2017/09/PocketCodeEinfuehrungAllgemein.pdf> (Abruf: 04.02.2020)