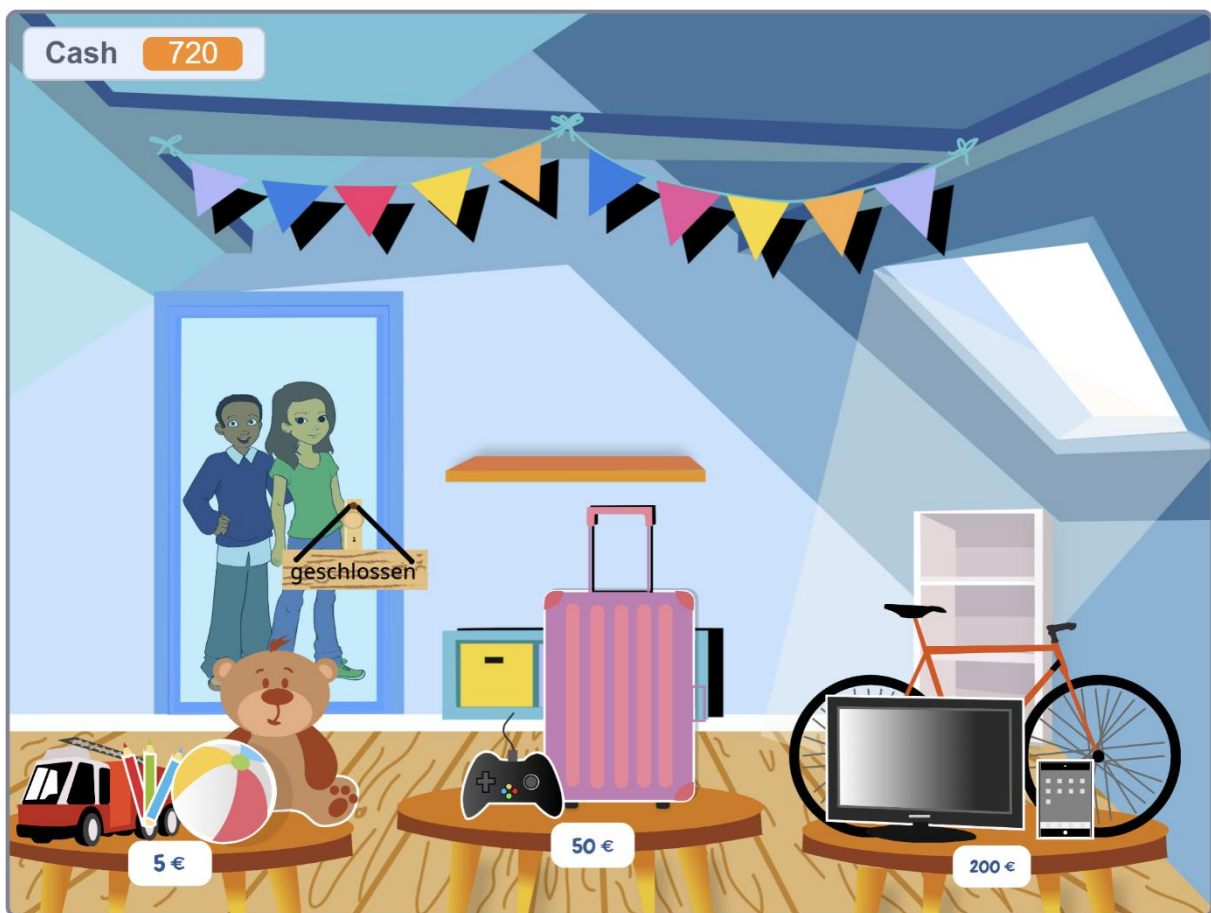


Einleitung

Heute wirst du lernen, wie ein Flohmarkt funktioniert.

In diesem Spiel musst du schätzen, wie viele Euro deine alten Spielsachen wert sind – denn sonst kauft sie niemand! Kannst du alles zu einem fairen Preis verkaufen?



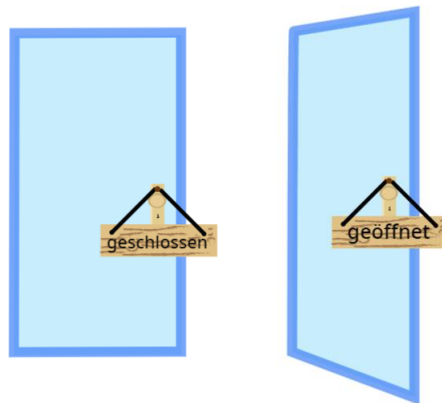
Schritt 1: Tür öffnen

Remixe folgendes Projekt, welches schon viele Bilder für deinen Flohmarkt enthält:

<http://tiny.cc/cclu-fs-de>

✓ Arbeitsschritte

- Wenn dir ein anderes Bühnenbild besser gefällt, kannst du selbstverständlich einen anderen Hintergrund wählen.
- Die Tür muss sich öffnen und schließen lassen. Sie wird dazu dienen, den Anfang und das Ende des Spiels zu bestimmen. Dafür hat sie 2 Kostüme: „zu“ und „auf“.



- Damit die Tür sich öffnet wenn sie angeklickt wird, wechselt sie einfach das Kostüm. Klicke auf die Tür-Figur und gebe ihr diesen Code:



Den grünen = Block findest du bei den Operatoren.
Damit kannst du testen, ob 2 Werte gleich sind.



Speichere dein Projekt

Schritt 2: Nachrichten senden

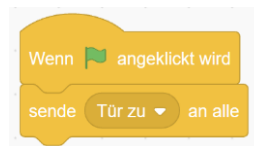
Die Tür-Figur soll alle anderen Figuren benachrichtigen, wenn sie sich öffnet und schließt. Also werden wir Nachrichten versenden!

- Tür zu = Flohmarkt beenden
- Tür auf = Flohmarkt starten

Solange die Tür zu ist, kann der Verkäufer die Spielsachen noch auf die Tische verteilen. Sobald die Tür sich öffnet, beginnt der Flohmarkt und die Kunden dürfen hereinkommen.

✓ Arbeitsschritte

- ☐ Wähle deine Tür-Figur aus und füge folgenden Skript hinzu. Damit sagst du allen, dass die Tür am Anfang des Spiels geschlossen ist.



- ☐ Ändere jetzt den Code aus Schritt 1: Sende eine Nachricht mit „Tür auf“, beziehungsweise „Tür zu“, so dass jeder Bescheid weiß, wenn sich etwas ändert.



- ☐ Teste dein Projekt. Funktioniert schon alles wie erwartet? Kein Problem, es gibt noch einiges zu verbessern!



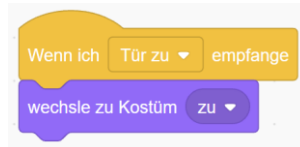
Speichere dein Projekt

Schritt 3: Nachrichten empfangen

Nun wirst du dafür sorgen, dass alle Figuren auch auf die Nachrichten der Tür reagieren.

✓ Arbeitsschritte

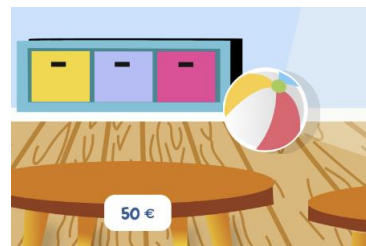
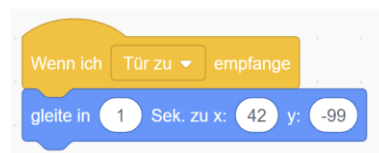
- ☐ Füge diesen Code zur Tür hinzu, damit sie sogar selbst auf ihre eigene Nachricht hört: Sie soll sich schließen, wenn sie sich den Befehl dazu gibt.



- ☐ Auch das Spielzeug soll diese Nachrichten empfangen. Fang zum Beispiel mit dem Ball an! Die anderen Spielsachen kommen später dran, wenn der Ball fertig programmiert ist.



- ☐ Programmiere den Ball so, dass er zu seinem Platz zurückkehrt, wenn die Tür zu geht: Ziehe den Ball zuerst auf eine passende Stelle und nimm dann den blauen „gleite“ Block, damit er immer auf dieselbe Position zurückkehrt.



- ☐ Und damit man die Spielsachen auch per Maus herumschubsen kann, sollen sie „ziehbar“ sein.



Speichere dein Projekt

Schritt 4: Waren verstecken

Jetzt brauchst du noch Tische, um die Sachen in 3 Preiskategorien aufzustellen.

Der Ball soll verschwinden, wenn er verkauft wird. Das heißt: Wenn die Tür aufgeht, versteckt er sich, falls er auf dem richtigen Tisch liegt. Die Spielsachen sollen also überprüfen, ob sie auf dem richtigen Tisch stehen.

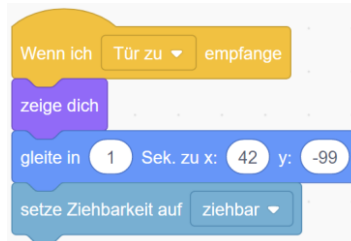
Als Spiel-Entwickler bestimmst du den Preis der Spielsachen, den die Spieler dann erraten müssen. Der Ball gehört zum Beispiel auf den 5€-Tisch.

✓ Arbeitsschritte

- Falls der Ball also den 5€-Tisch berührt *wenn* der Flohmarkt startet, dann versteckt er sich. Falls nicht, dann bleibt er auf dem falschen Tisch liegen.



- Wenn die Tür geschlossen wird, soll der Ball sich wieder zeigen.



- Teste dein Programm!
Verschwindet der Ball wie geplant auf dem 5€-Tisch wenn die Tür sich öffnet?
Bleibt er auf den anderen Tischen liegen?
Zeigt er sich beim Aufräumen wieder?



Speichere dein Projekt

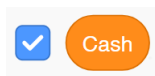
Schritt 5: Waren verkaufen

Jetzt ist es an der Zeit, ein wenig Geld einzunehmen.

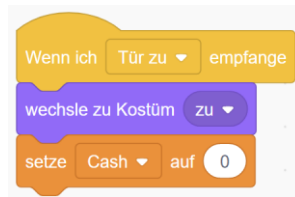
Das Geld stellt deinen Punktestand dar.

✓ Arbeitsschritte

- Erstelle zunächst eine Variable mit dem Namen „Cash“. Platziere die Cash-Anzeige in einer Ecke der Bühne. Falls die Variable noch nicht auf der Bühne angezeigt wird, dann aktiviere den Haken neben dem Variablennamen.



- Am Anfang des Flohmarkts soll der Punktestand immer auf „0“ stehen. Ändere dazu den Code der Tür:



- Es soll jedes Mal Cash hinzukommen, wenn du ein Spielzeug verkauft. Ändere dafür den Code des Balls:



- Teste dein Programm!
Wird der Ball für 5€ verkauft?
Dann kannst du jetzt weitere Spielsachen hinzufügen!

Schritt 6: Mehr Waren

Folgende Figuren findest du schon im Starter-Projekt.

Programmiere sie so ähnlich wie den Ball, so dass sie in die richtige Preiskategorie passen.

5€-Tisch:



50€-Tisch:



200€-Tisch:



Arbeitsschritte

- Du musst den Code aber nicht für jedes Spielzeug neu schreiben! Du kannst die zwei fertigen Skripte des Balls auf jede neue Figur ziehen und den Code so kopieren.

Anschließend brauchst du nur noch die Aufräum-Position, den passenden Tisch und den Geld-Wert anzupassen.

- Teste dein Programm!
Lassen sich alle Spielsachen zum Preis deiner Wahl verkaufen?

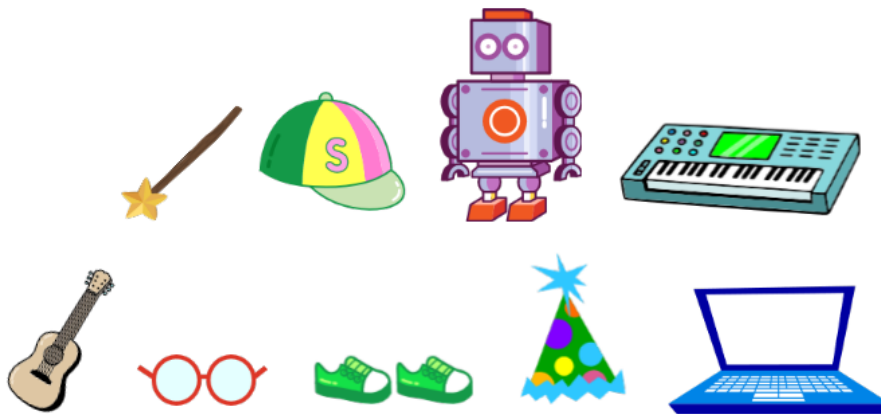
Wenn du bereit bist, dann lass ein paar Freunde mit deinem Flohmarkt spielen!
Schaffen sie es, alle Preise richtig zu schätzen?
Finden sie vielleicht Probleme oder neue Ideen?



Speichere dein Projekt

Herausforderung: Füge noch mehr Spielsachen hinzu!

Du kannst deinen Flohmarkt beliebig vergrößern. Hier sind ein paar Beispiele von Figuren, die du in Scratch finden kannst:



Herausforderung: Spiele einen Tusch, wenn alles verkauft worden ist!

Hinweis: Suche bei den Klängen nach dem „Tada“ und spiele diesen Sound, *wenn* die Tür angeklickt wird, *falls* Cash und der Gesamt-Wert der Spielsachen gleich sind.