

1. Traumreise programmieren

Loslegen

- ✓ Gib appcamps.link/traumreise_start im Browser ein und klicke oben rechts auf  .
- ✓ Frage deine Lehrkraft, ob du dich einloggen kannst.
Ja: Klicke oben rechts auf "Login" und gib deine Nutzerdaten ein. Klick dann oben mittig auf  .
Nein: Denk dran, dein Projekt wird nicht automatisch gespeichert! Das musst du selbst tun!
- ✓ Ändere die Sprache bei Bedarf oben links in der Ecke auf **Deutsch**.   
- ✓ *Hier kannst du nun programmieren. Wir haben schon Bilder und Klänge eingefügt, die du verwenden kannst.*

Begrüßung

1. Bei **Spielstart** **ändere das Bühnenbild zu "Sternenhimmel"**.
2. **Zeige dich** und **frage:** "Hallo und herzlich Willkommen. Soll ich die Traumreise starten? Dann gib Ja ein."

Du brauchst diese Blöcke:



Antwort verarbeiten

3. **Falls** die **Antwort "Ja" lautet**, **spiele den Klang "Hintergrund"**.
4. **Warte** dann außerdem **eine Sekunde** und **verstecke dich**.
5. **Ansonsten sage:** "Alles klar. Falls du doch eine Traumreise starten willst, dann klicke auf die grüne Fahne."

Du brauchst diese Blöcke:



TIPP

- *Achte darauf, ob du "spiele den Klang ..." oder "spiele den Klang ... ganz" brauchst. Das ist ein Unterschied! Probiere es ruhig aus.*

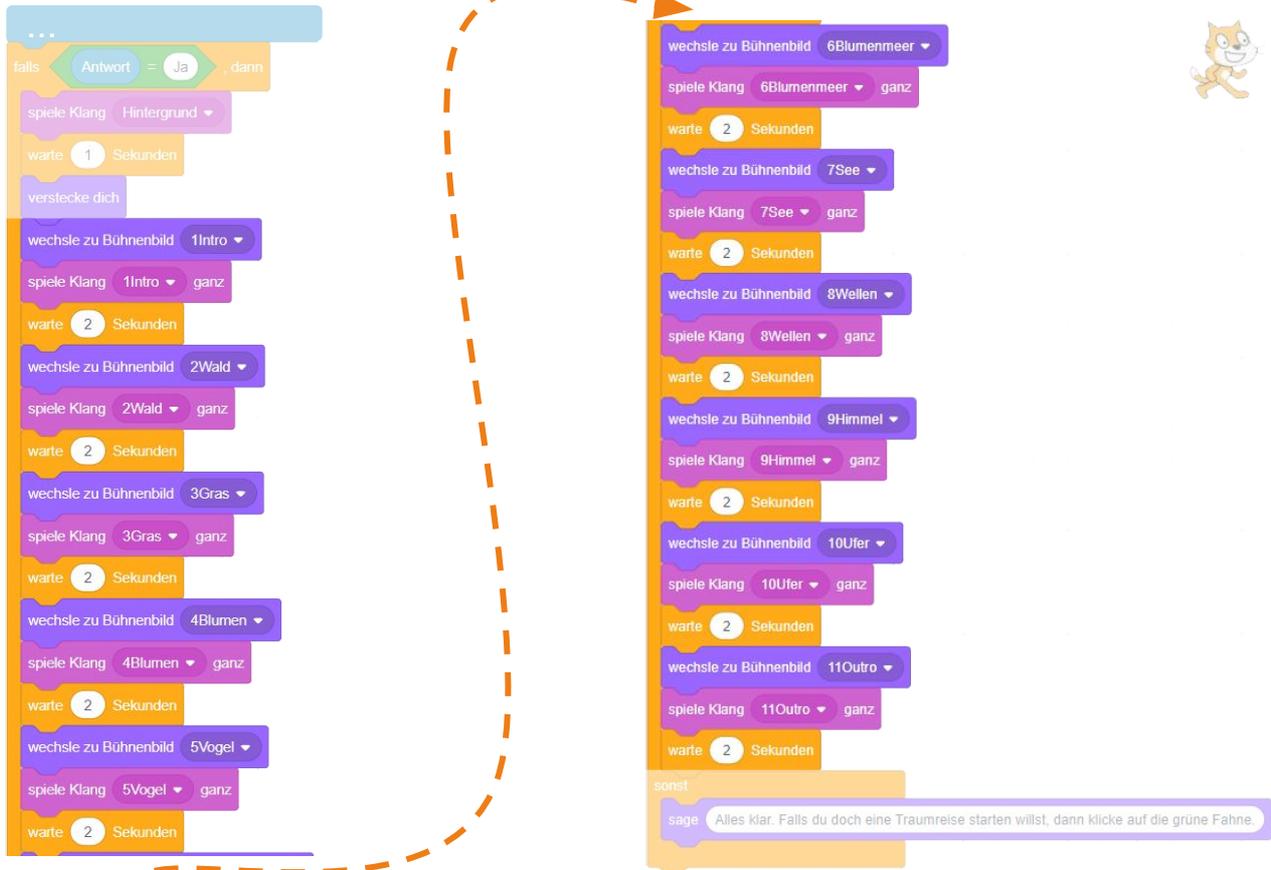


1. Traumreise programmieren

Führung durch die Traumreise

6. Nachdem sich die **Scratch-Katze versteckt** hat, startet die **Traumreise**. Es gibt mehrere Szenen. Jede besteht aus einem Bild und einer Stimme. Wiederhole die folgenden Schritte für die Zahlen von 1 bis 11:
- Wechsle zu dem Bühnenbild**, das mit der aktuellen Zahl beginnt.
 - Spiele den Klang**, der mit der aktuellen Zahl beginnt, **ganz**.
 - Warte zwei Sekunden**.

Du brauchst diese Blöcke:

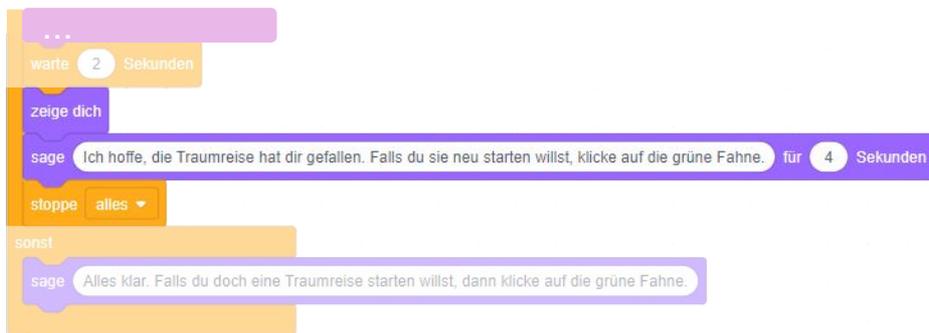


The code block shows a loop starting with a 'falls Antwort = Ja, dann' block. It then contains a sequence of 11 iterations, each consisting of: 'wechsle zu Bühnenbild' (with scene names 1Intro to 11Outro), 'spiele Klang' (with sound names 1Intro to 11Outro), and 'warte 2 Sekunden'. The loop ends with a 'sonst' block containing a 'sage' block with the text: 'Alles klar. Falls du doch eine Traumreise starten willst, dann klicke auf die grüne Fahne.'

Abschluss

- Zeige dich** zum Abschluss und **sage für vier Sekunden**: "Ich hoffe, die Traumreise hat dir gefallen. Falls du sie neu starten möchtest, klicke auf die grüne Fahne."
- Stoppe** dann **alles**.

Du brauchst diese Blöcke:



The code block shows a sequence of blocks: 'warte 2 Sekunden', 'zeige dich', 'sage' (with text: 'Ich hoffe, die Traumreise hat dir gefallen. Falls du sie neu starten willst, klicke auf die grüne Fahne.' and duration: 'für 4 Sekunden'), 'stoppe alles', and a 'sonst' block containing a 'sage' block with the text: 'Alles klar. Falls du doch eine Traumreise starten willst, dann klicke auf die grüne Fahne.'