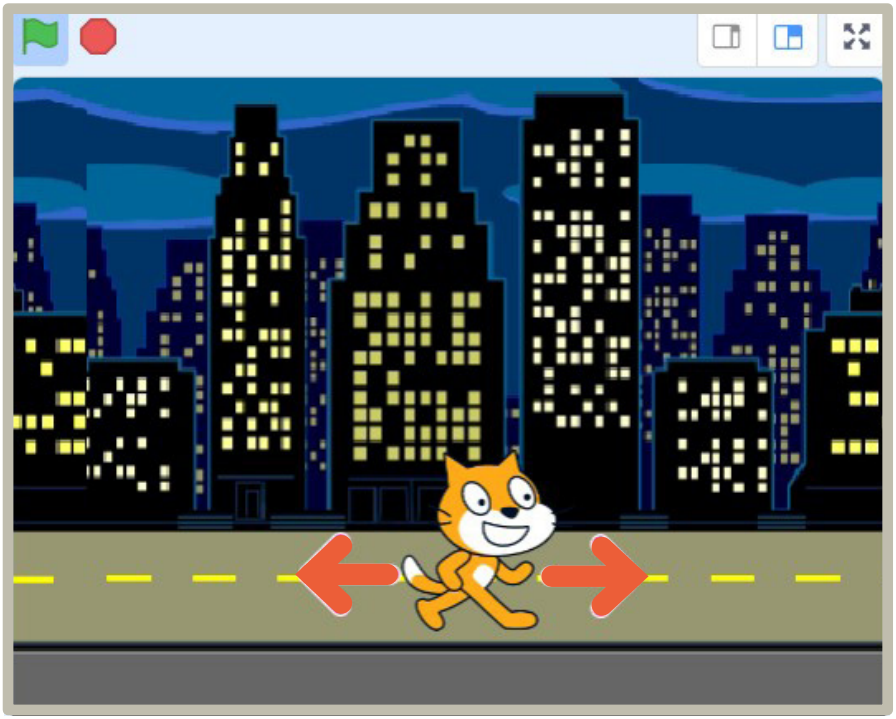
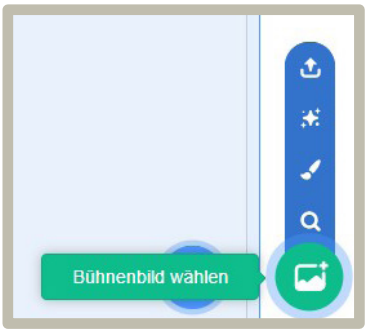
Bewegtes Hintergrund

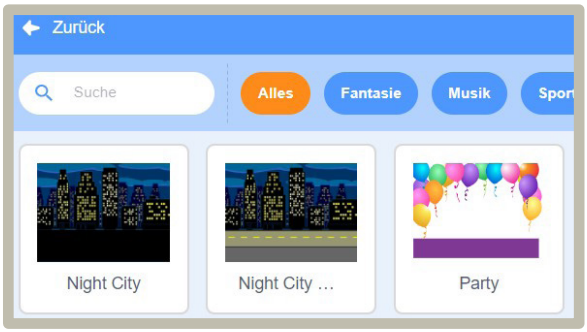


Es gibt keinen Skratch-Block im Bühnenabschnitt, der es uns erlaubt, die Links-Rechts- oder die Abwärts-Aufwärtsbewegung zu erzeugen.

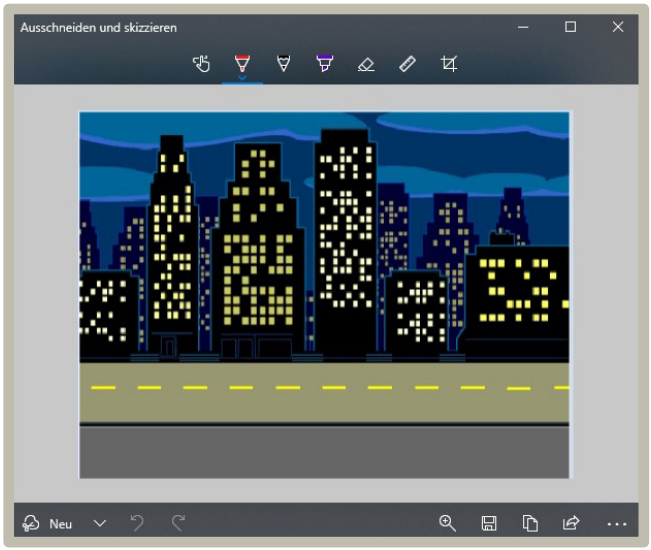
Eine einfache Methode ist es, eine Figur (Köstum) zu erzeugen, die sich wie eine Bühne verhält, also müssen wir sozusagen zuerst ein Foto von einer Bühne machen, damit wir sie als Figur benutzen können.

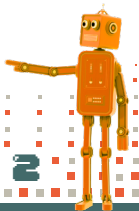
1. **Wähle ein Szenario für dein Spiel aus.**



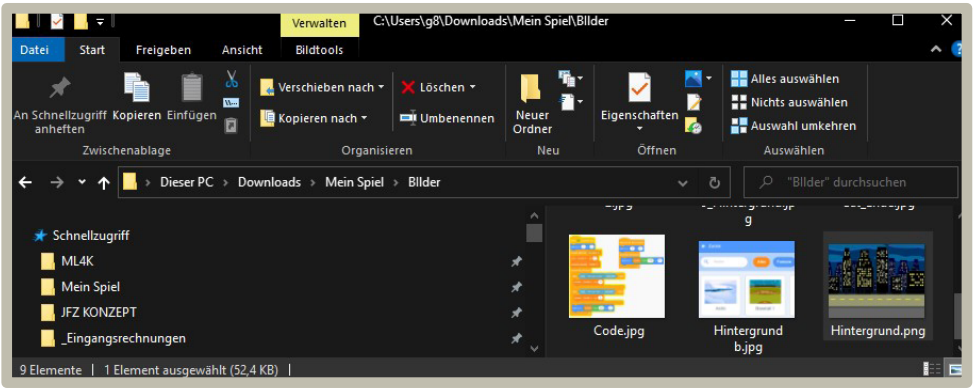


2. **Benutze die Screenshot-Funktion (Shift + Windows +S), um das Bild deiner Bühne zu erstellen.**



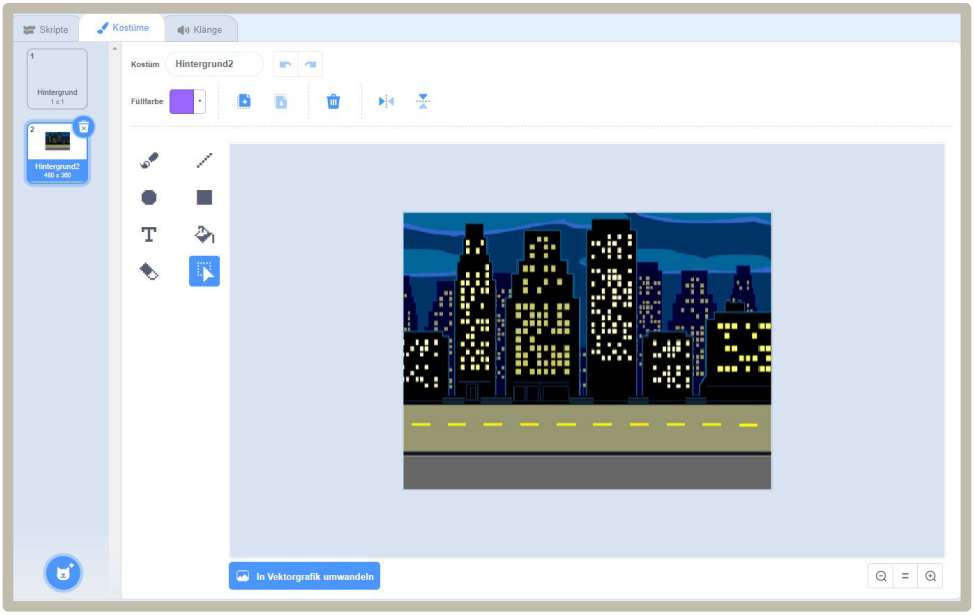


3. Füge das Bild in einem bekannten Pfad hinzu, z.B. C:\Users\Downloads\Mein Spiel\Bilder

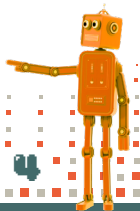


4. Lade eine Figure Hoch.

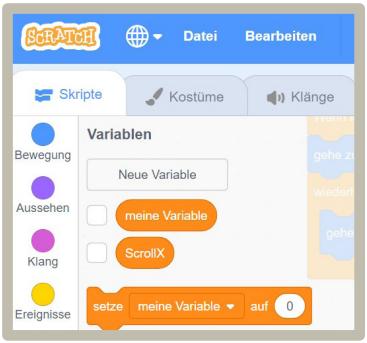
5. Wähle das Hintergrundbild aus (Schrit Nr. 3) , das du zuvor gespeichert hast und positioniere das Bild mit Hilfe des Scratch Bildeditors in der Mitte der Leinwand.

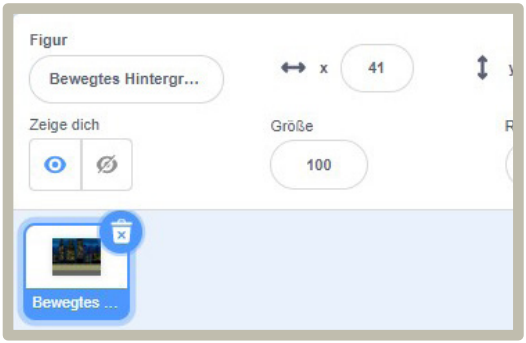


Noch diesen Schritten bist du bereit, mit dem Code zu beginnen. Wenn du Zweifel hast, konnst du deinen Kursleiter fragen, er wird dir gerne helfen.

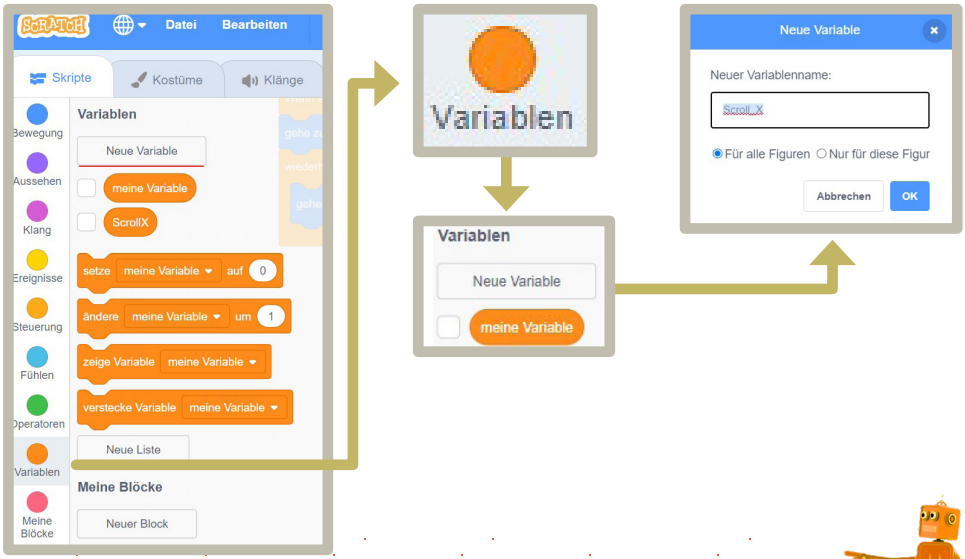


6. Vergewissere dich, doss du dich in der Registerkarte "Scripte" befindest und doss deine Figur, aktiv ist.

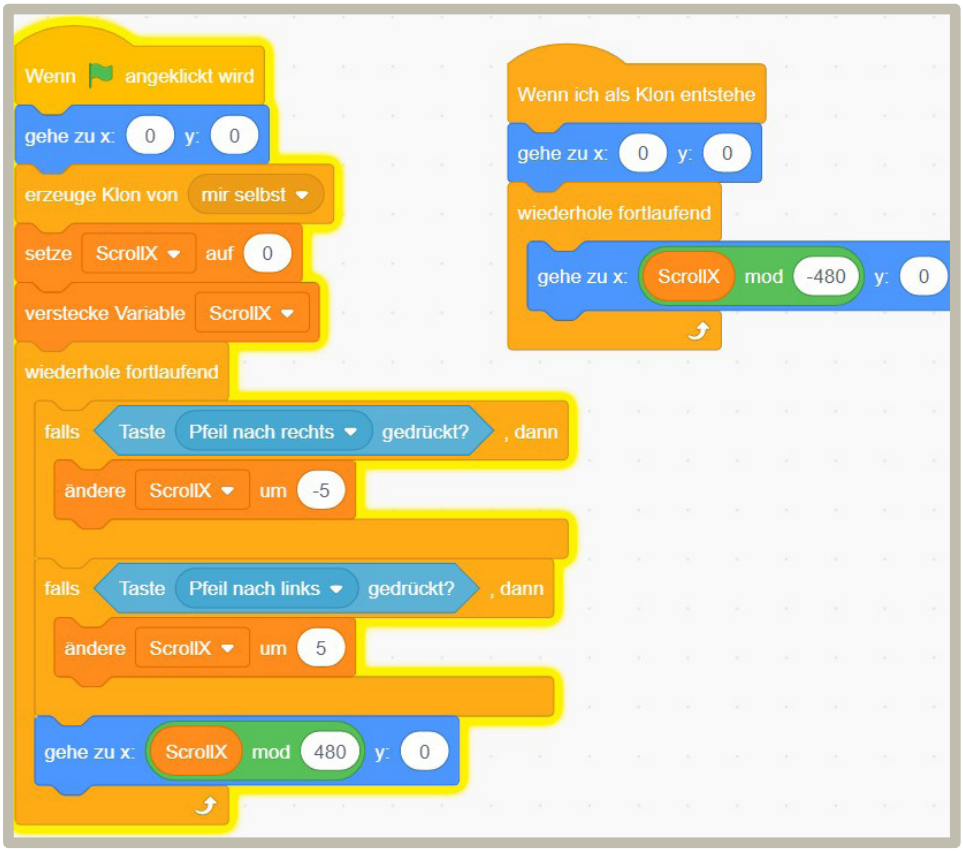




7. Erstellt eine Variable namens Scroll_X



8. Danach kannst du den folgenden Code hinzufügen.



9. Nachdem du auf die grüne Flagge geklickt hast, siehst du, wie sich das Hintergrund von links nach rechts bewegt. Wenn du die linke ode die rechte Pfeile tippst.

FAZIT:

Die Code-Schnipsel sind für dich gedacht, um sie zu modifizieren und in deinem Spiel zu verwenden.

Denkt daran, dass das Programmieren eine Aktivität ist, die Geduld erfordert und oft klappt es nicht beim ersten Versucht.

Hier sind einige interessante Ideen:

a) Füge ein weiteres Level und ein weiteres Hintergrundbild hinzu
b) Versuche, die Bühne nach oben und unten zu bewegen

Diskutiere die Lösung mit deinem Teamkollegen und versuche, sie selbst zu lösen. Du wirst sehen, wie stolz du sein wirst, wenn du die Lösung gefunden hast.

Deine Lehrer haben für diese Aktivität einen Link zu dieser bereits gelösten Aufgabe:

https://scratch.mit.edu/projects/458020796

Aber denk daran, dass du immer zuerst versuchst, sie selbst zu lösen.