

Artefakte mit



Objet trouvé





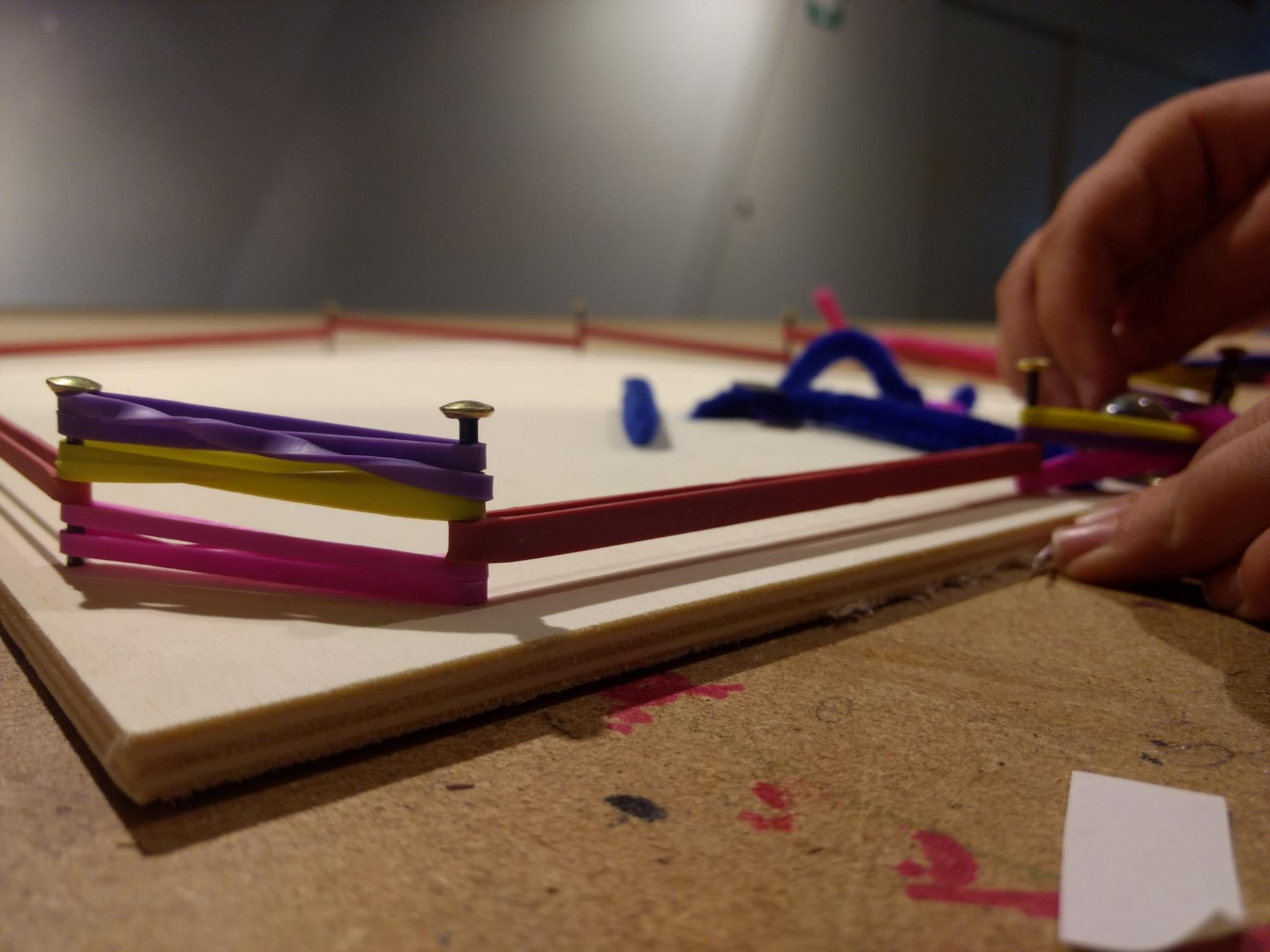
Statische Making- Artefakte



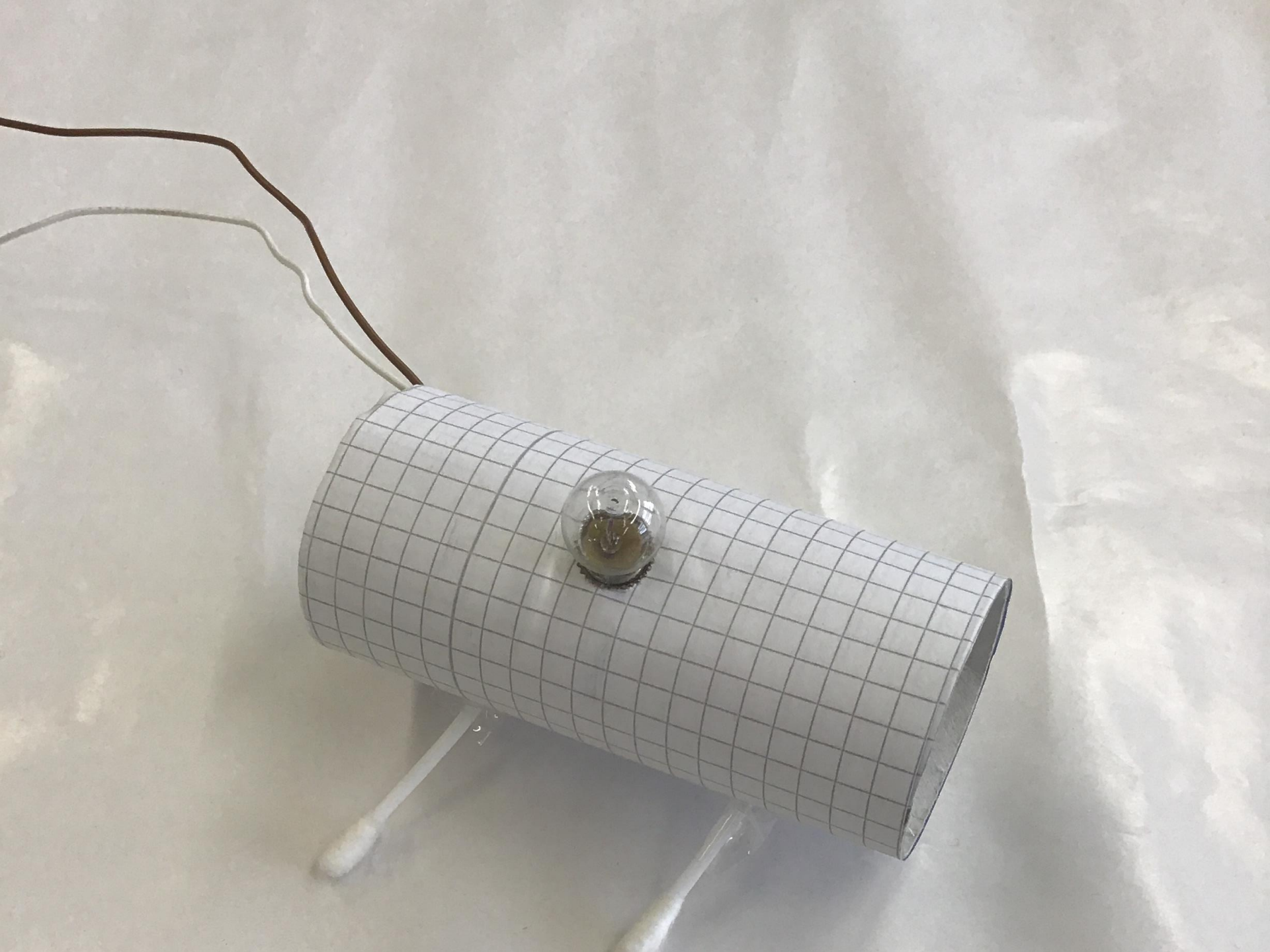


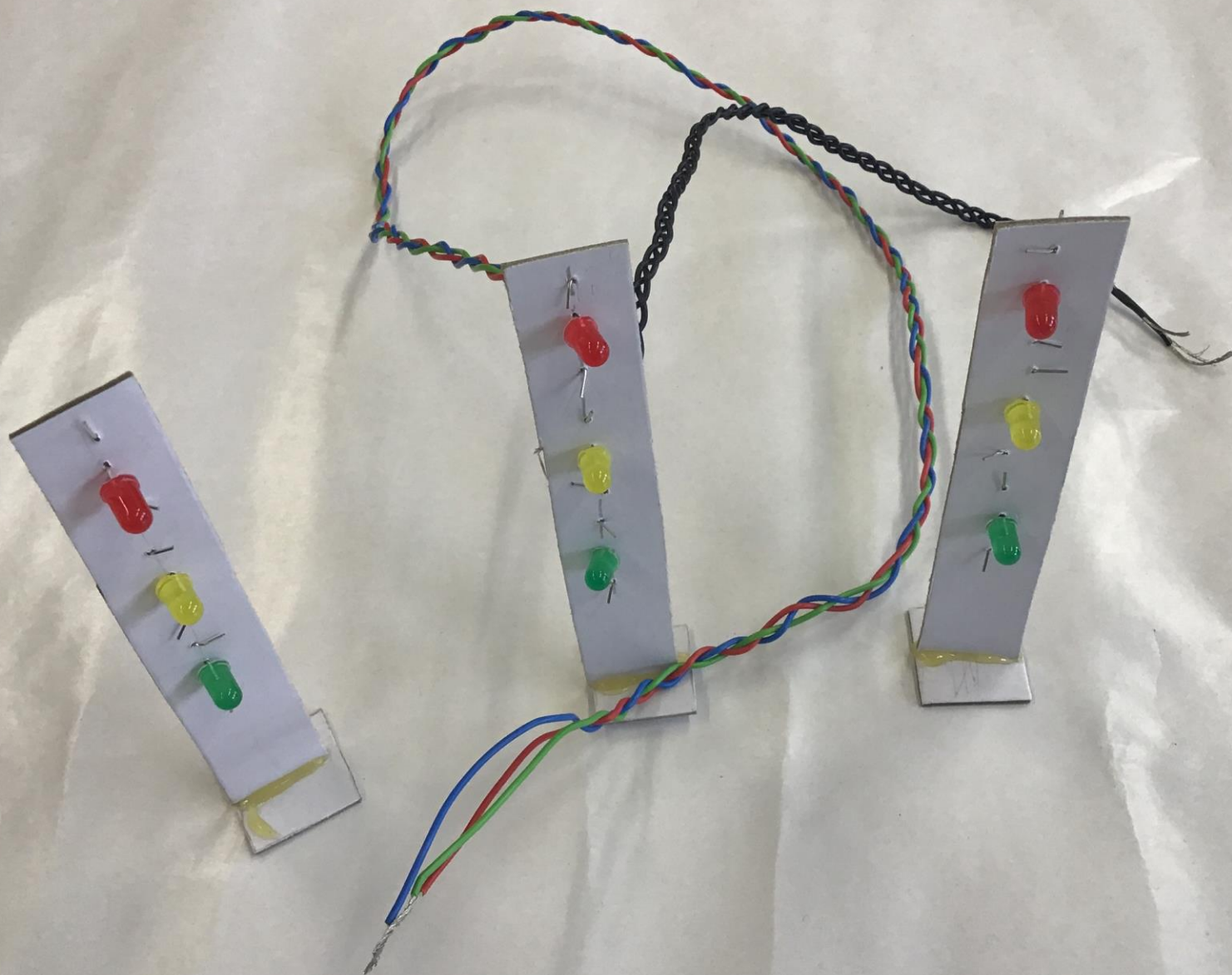
Mechanische Making- Artefakte

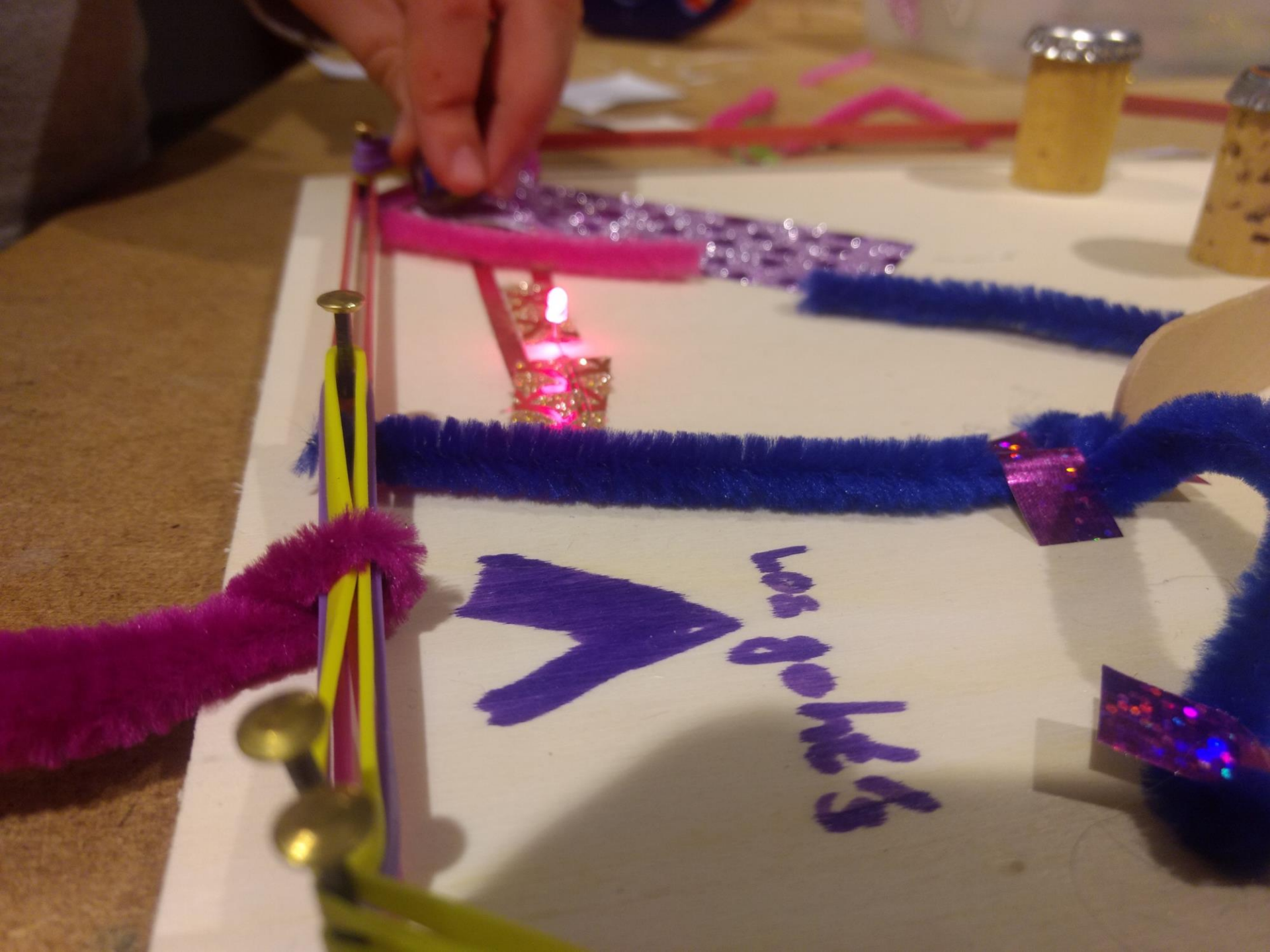




Elektrische Making- Artefakte







Los Angeles

Virtuelle Coding/Making- Artefakte



CoSpaces Edu: Create v CoSpaces Edu: 2.Stunde X

Sicher | <https://edu.cospaces.io/Studio/Space/fzmN9ycrC0GMcGdsAwgUMn:GDTwIXp0TXJE3JRL4FZwf>

2.Stunde - Szene 1

Home Rückgängig Wiederholen Einrasten

Anweisung

Code Play

Skript für Play-Modus

1 Blockly X

Szenenobjekte

- Physik
- Ereignisse
- Aktionen
- Übergänge
- Kontrollstrukturen
- Werte
- Logik
- Mathe
- Listen
- Variablen
- Funktionen

bewege Robi in 5 Sek. 5 Meter vorwärts

Robi , sage "Mama können wir erst zu meinem Konzert fa"

pausiere für 5 Sek.

Robi , sage " " " "

bewege Mutter Anne in 1 Sek. 1 Meter vorwärt

Mutter Anne , sage "Ja,ich muss noch überlegen "

pausiere für 5 Sek.

Mutter Anne , sage " " " "

Robi , sage "ich möchte mein Konzert nicht verpassen"

pausiere für 5 Sek.

Robi , sage " " " "

Mutter Anne , sage "Ich muss noch Papa fragen "

pausiere für 5 Sek.

Mutter Anne , sage " " " "

drehe Mutter Anne im Uhrzeigersinn um 180° innerha

bewege Mutter Anne in 3 Sek. 9 Meter vorwärt

11:42 19.10.2017

- Bewegung
- Steuerung
- Aussehen
- Fühlen
- Klang
- Operatoren
- Mathematik
- Variablen

- gehe 100 Schritte
- drehen 90 Grad
- drehen 180 Grad
- zeige Richtung
- zeige auf
- gehe zu x: 100 y: 100
- gehe zu
- gehe zu Sek. zu x: 100 y: 100
- ändere x um
- setze x auf
- ändere y um
- setze y auf
- gründe wenn Klick ab
- in 1 Sekunde
- y 1 Sekunde
- Richtung

Gaby

x: 51 y: 29 Richtung: 92

Skripte Kostume Klänge

Wenn Taste: Pfeil nach rechts gedrückt

gehe 10 Schritte

spiele Klang: Miau

falls: wird Münze berührt?

andere: Punkte um 2

Wenn Taste: Pfeil nach links gedrückt

gehe 10 Schritte

spiele Klang: Miau

falls: wird Münze berührt?

andere: Punkte um 2

Wenn: angeklickt

falls: Punkte > Highscore

setze Highscore auf Punkte

Wenn Taste: Pfeil nach oben gedrückt

ändere y um 20

spiele 2 Sek.

falls: wird Münze berührt?

andere: Punkte um 2

Wenn Taste: Pfeil nach unten gedrückt

ändere y um 20

spiele 2 Sek.

falls: wird Münze berührt?

andere: Punkte um 2

Wenn: angeklickt

setze Timer auf 0

Wartezeit fortsetzen

spiele 2 Sek.

andere: Timer um 2

falls: Timer > 50

spiele 2 Sek.

andere: Timer um 2

spiele 2 Sek.

andere: Timer um 2

spiele 2 Sek.

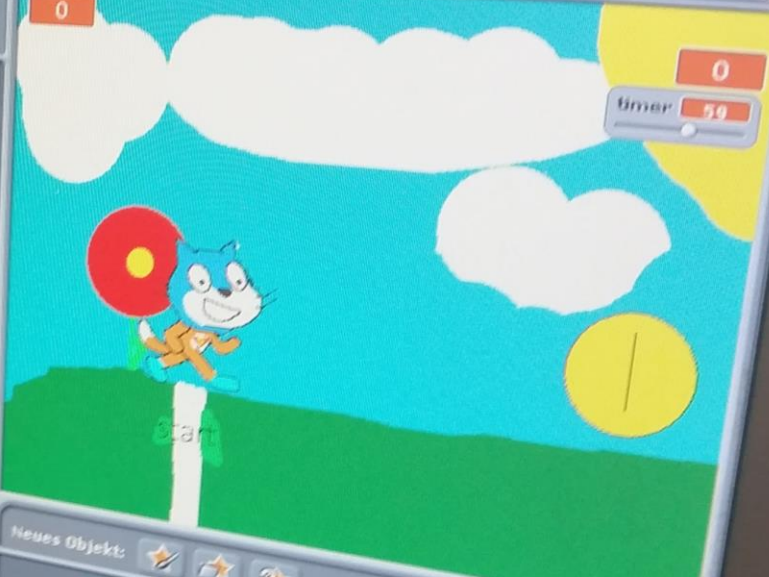
andere: Timer um 2

gABY

0

0

timer: 50

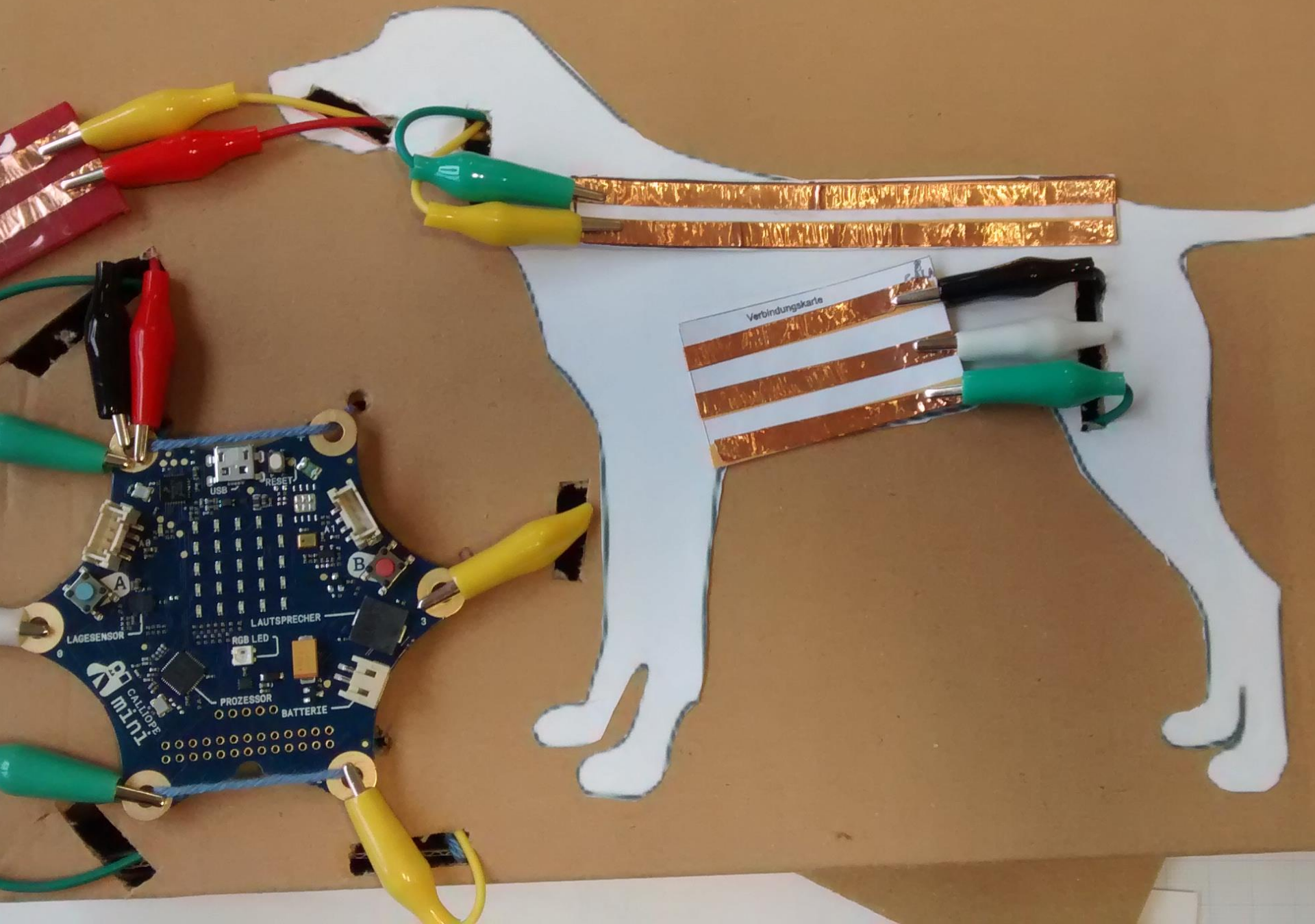


Neues Objekt:

Gaby

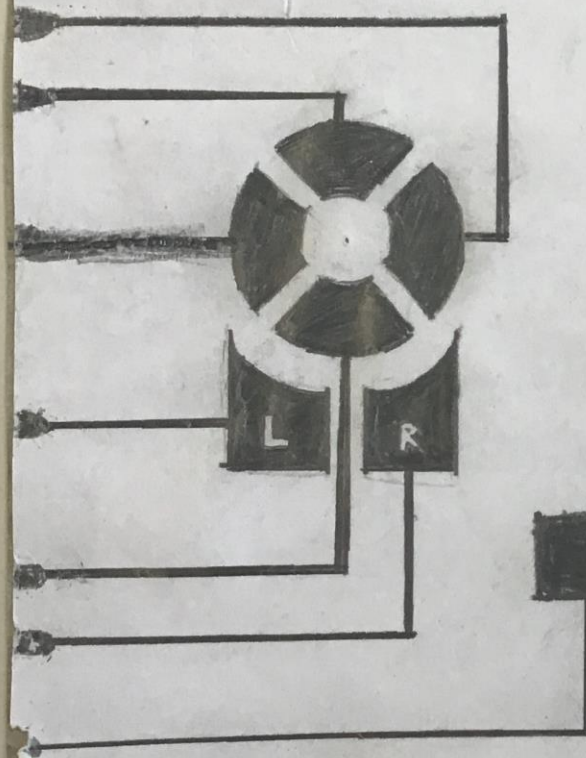
0/227 1/198

Reale Coding/Making- Artefakte

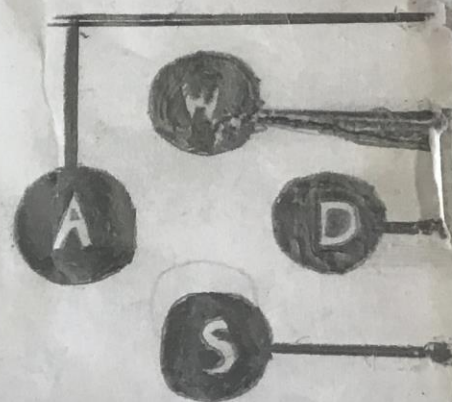


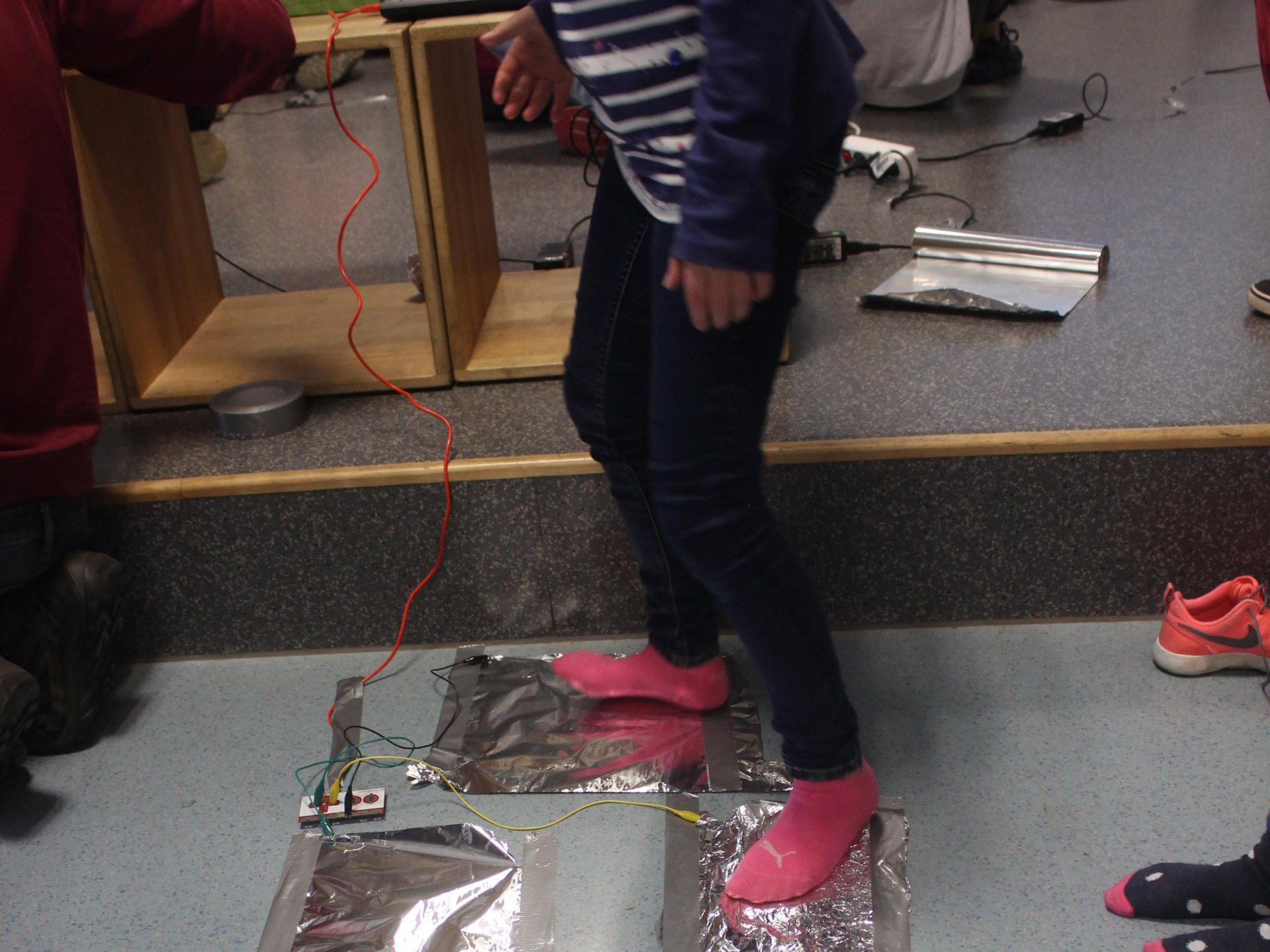


Schnittstellen-Artefakte



Minecraft
Gamepad

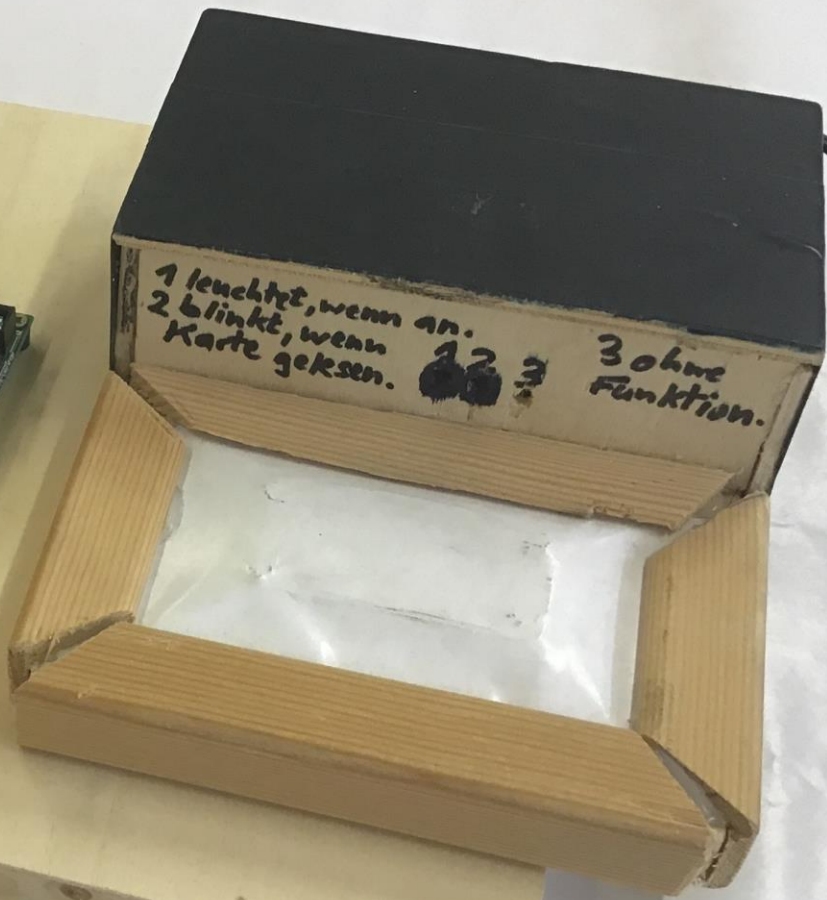
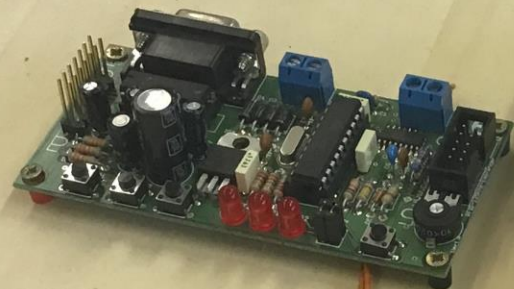




Zeit

25





1 leuchtet, wenn an.
2 blinkt, wenn Karte gelesen.

1 2 3

3 ohne Funktion.



DUX THE DUCK

iPad
5th generation
32GB 128GB

Benutzerinteraktion mit Artefakt

