

Scratch mit Gamecontrollern steuern



Autor: Mirek Hancł

Making-Level: - Coding-Level: individuell

Material

USB-Gamecontroller, JoyToKey (Testversion, nur Windows: <https://joytokey.net>)

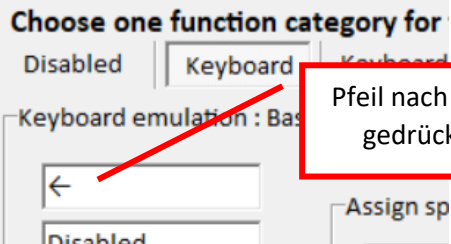
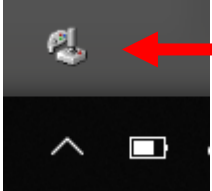
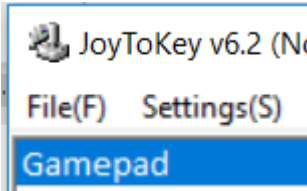
Bauanleitung

Schritt	Was zu tun ist	Wie es aussehen kann
1	Finde oder erschaffe ein Scratch-Projekt, das mit der Tastatur gesteuert wird.	
2	Schließe einen Gamecontroller per USB an einen Windows-Rechner an.	
3	Lade JoyToKey von der offiziellen Seite herunter, entpacke die Datei und starte das Programm. Beim ersten Start erscheint ein Infofenster.	
4	Drücke die erste Taste am Controller, mit dem du Scratch steuern willst. Achte darauf, welche Zeile in JoyToKey gelb aufleuchtet. Es kann sein, dass du in der App die Liste weiter runterscrollen musst.	

Scratch mit Gamecontrollern steuern

Autor: Mirek Hancł



5	Klicke mit der Maus doppelt auf die Zeile, die aufgeleuchtet ist. Drücke nun einmal die Taste auf der Tastatur, die später ausgelöst werden soll. Bestätige die Einstellung mit Enter oder Klick auf OK.	
6	Konfiguriere nach und nach alle nötigen Tasten am Gamecontroller. Lasse JoyToKey weiter laufen und teste in Scratch, ob alles funktioniert. Wenn Du die App über das X schließt, wird sie nur minimiert. Sie läuft dann in der Taskleiste weiter.	
7	Das Profil in JoyToKey kannst du umbenennen, zum Beispiel in „Gamepad“ oder „Tanzmatte“, und abspeichern. Dann kannst du es beim nächsten Mal laden und musst du nicht die Tasten erneut konfigurieren.	

Konstruktionsideen

Es gibt verschiedenste Gamecontroller, die per USB an einen Windows-Rechner angeschlossen werden können: Gamepads, Joysticks oder sogar Tanzmatten. Oft lohnt sich eine Suche bei Online-Auktionshäusern oder kleinen Second Hand-Computerläden in der Stadt.

Man kann damit Jump'n'Run-Spiele genauso steuern wie Geschicklichkeitsspiele, interaktive Geschichten oder Computerkunst.