

LEKTION 8 DINOS MIT MUSIK – DANCE PARTY

JETZT WIRD ES LAUT -

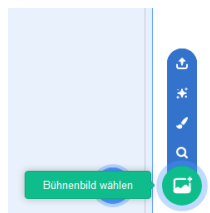
AUF IN DIE DISCO!

Tanzen ist wie Programmieren: Wichtig ist die richtige Reihenfolge der Schritte!

Dazu kommt nun noch Musik und eine Lichter-Show.



Hintergrund gestalten



Zuerst brauchst du eine Hintergrund für die Bühne. Dazu klickst du auf das Symbol ganz unten rechts und wählst ein cooles Hintergrundbild aus, z.B. im Bereich „Musik“: „Spotlight“ oder „Concert“).




Unsere „Zutaten“: Figuren hinzufügen

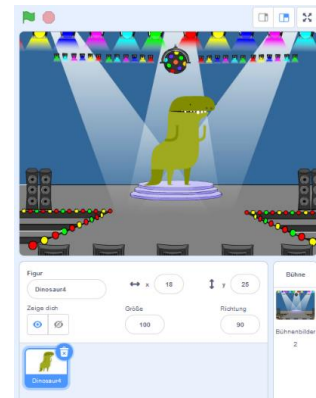
Nun kommen die Figuren hinzu. Die Katze möchtest du nicht, also klicke auf den Mülleimer bei ihrem Bild. Alternativ kannst du sie auch mit der rechten Maustaste anklicken und „löschen“ wählen.



Welche Figur soll in der Disco tanzen?



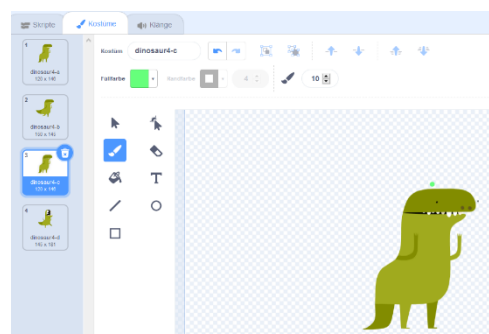
Klicke unten auf , dann suche dir eine aus. Hier ist es Dino4. Positioniere ihn am gewünschten Ort.



So könnte deine Bühne nun aussehen:

Die Eigenschaften der Figur prüfen:

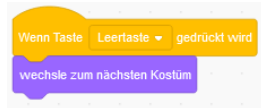
Nun können wir das Aussehen/die „Kostüme“ der Dino-Figur prüfen: dazu die Figur anklicken und links oben auf „Kostüme“ klicken. Nun siehst du, welche Bewegungen der Dino machen kann.



LEKTION 8 DINOS MIT MUSIK – DANCE PARTY

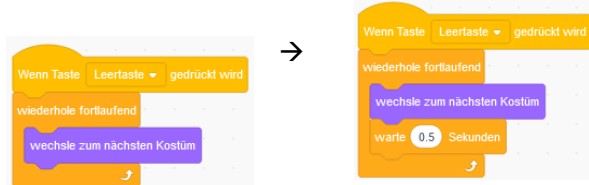
Ein Skript für den Dinos – er tanzt:

Die verschiedenen Kostüme kannst du auch mit einem kleinen Programm testen (den lilafarbenen Block findest du unter „Aussehen“):



Jedes Mal, wenn du die Leertaste drückst, sieht der Dino anders aus.

Damit du nicht immer die Leertaste drücken musst, programmierst du einfach eine Schleife: dazu holst du dir aus dem Bereich „Steuerung“ die gelbe Klammer „wiederhole fortlaufend“. Wenn du jetzt mit der Leertaste startest, wechselt der Dino sehr schnell das Kostüm. **Stoppe das Programm über den roten Knopf rechts oben!**



In einer Schleife werden die eingeklammerten Befehle immer wiederholt.

Damit der Dino etwas langsamer tanzt, fügst du einen „warte“-Block mit 0.5 Sekunden ein (Achtung, bei den Sekunden muss ein Punkt anstatt eines Kommas stehen).

Schon ist dein erster Tänzer aktiv!

Kopieren der Dinos/Skripte

Wenn du noch mehr tanzende Dinos haben willst, kopiere einfach den ersten. Dazu klickst du mit der rechten Maustaste auf das Bild in der Figurenliste und wählst „duplizieren“. Den neue entstandenen Dino kannst du auf einen passenden Ort auf der Bühne ziehen. Evtl. kannst du auch die Größe und den Namen ändern, das geht über die Einstellungen oben über der Figurenliste.

Wenn du nun das Programm startest, tanzen die Dinos alle im gleichen Rhythmus, denn sie haben ja alle das gleiche Skript „geerbt“! (alle drei Skripte der drei Dinos werden mit der Leertaste gestartet und starten also immer gleichzeitig und laufen parallel ab).



Wenn du nun eine einzelne Figur in der Figurenliste anklickst, kannst du ihr persönliches Skript bearbeiten, die anderen Dinos werden davon nicht beeinflusst.

LEKTION 8 DINOS MIT MUSIK – DANCE PARTY

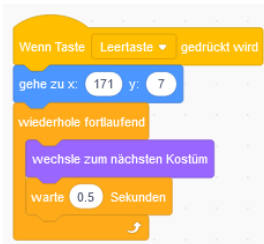
Aufgaben im Programm:

- Die Dinos tanzen und bewegen sich dabei über die Bühne
- Jetzt wird es laut: es soll Musik zu hören sein
- Die Bühne soll Lichteffekte bekommen

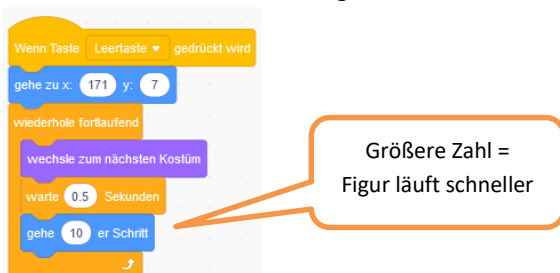
A Die tanzenden Dinos kannst du nach deinen eigenen Wünschen gleich oder verschieden laufen und tanzen lassen. Hier findest du Vorschläge, wie es aussehen könnte. Wenn du nun eine einzelne Figur in der Figurenliste anklickst, kannst du ihr eigenes Skript bearbeiten, die anderen Dinos werden davon nicht beeinflusst.

Der rechte Dino tanzt und läuft:

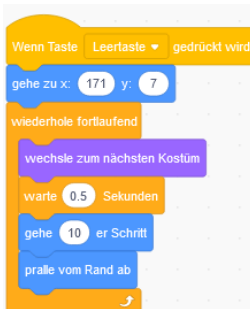
Wähle den rechten Dino aus. Lies seine **x- und y Position** ab und gib das als Startwert in das Skript ein (hier „155“): „gehe zu x:155 y:-7“. Damit fängt der Dino immer an der gleichen Stelle zum Tanzen an.



Der Befehl zum Laufen heißt: „gehe xx Schritt“:



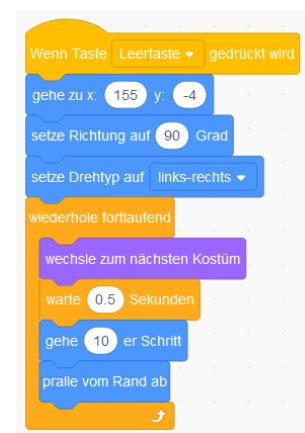
Blöderweise wandert der Dino nun von der Bühne!! Darum musst du ihn mit dem Befehl „pralle vom Rand ab“ stoppen:



Und was passiert? Der Dino prallt vom Bühnenrand ab, wie gewünscht, aber dreht sich auf den Kopf! Das musst du korrigieren.

Dazu fügst du bei den Starteinstellungen oben

- den Befehl „setze Richtung auf 90 Grad“ (der Dino startet mit dem Kopf nach rechts)
- und den Befehl „setze Drehtyp links-rechts“ ein (der Dino kann sich nicht auf den Kopf drehen, sondern nur nach rechts und links).

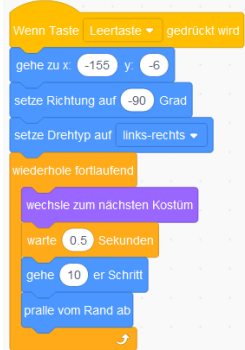


LEKTION 8 DINOS MIT MUSIK – DANCE PARTY

A Der linke Dino tanzt und läuft:

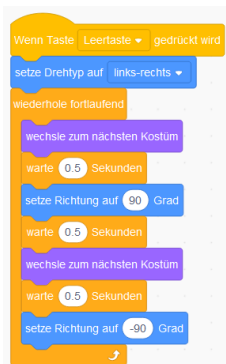
Wähle den linken Dino aus. Jetzt steht im Skriptbereich wieder das kurze Programm vom Anfang.

Ergänze es mit den gleichen Befehlen wie beim rechten Dino, allerdings mit den eigenen Werten für die Startposition und anstatt +90 Grad gibst du -90 Grad ein, dann schaut der Dino nach links.



A Das Skript des mittleren Dinos:

Der mittlere Dino könnte an seinem Platz bleiben und sich nur hin und her drehen. Das könnte so aussehen:



Aber du hast natürlich alle Freiheiten selbst kreativ zu werden!

Hinweis: da alle drei Skripte der drei Dinos mit der Leertaste gestartet werden, starten sie also immer gleichzeitig und laufen parallel ab.

LEKTION 8 DINOS MIT MUSIK – DANCE PARTY

B Jetzt wird es laut!

Die Musik startest du auch mit einem eigenen Skript. Das schreibst du neben eines der Dino-Skripte. Es bekommt eine eigene Taste zum Starten zugewiesen, z.B. „m“ für Musik.

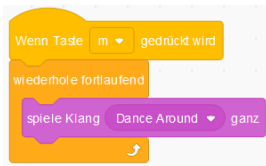
Startblock

Wenn Taste **m** gedrückt wird

Die Musik findest du im Register „Klänge“ (neben „Skripte“/„Kostüme“): wenn du unten auf das Lautsprechersymbol klickst, wird die Klänge-Bibliothek geöffnet. Markiere „dance around“ und klicke unten rechts auf „OK“. Die Musik wird in die Liste der Sound-Clips für die Bühne übertragen.



Um die Musik aufzurufen, hängst du den Befehl spiele Klang „dance around ganz“ unten an den Startblock.



Weitere mögliche Aktionen:

Um die Musik stoppen zu können, ersetze die Schleife „Wiederhole fortlaufend“ durch „wiederhole bis“. In die freie Box ziehst du (aus dem Befehlsbereich „fühlen“) die blaue Raute „Taste xy gedrückt“ und änderst es auf „s“ (für Stop) statt „Leertaste“.



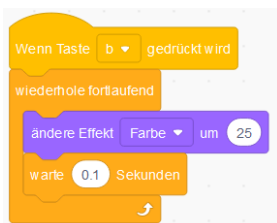
Darunter hängst du „stoppe alles“ und änderst es auf „stoppe dieses Skript“.

Was passiert in diesem Skript? Der Inhalt der Schleife wird so lange wiederholt, bis die Taste „s“ gedrückt wird. Dann springt das Skript aus der Schleife und stoppt. („s“ muss länger gedrückt werden, bis das Lied vollständig abgespielt wurde).

C Lichtshow auf der Bühne

Auch das Bühnenbild kann sich verändern, bzw. einige Farben in ihm.

Mit diesem kleinen Programm kannst du den Farbwechsel aktivieren. Vergiss aber nicht, erst das kleine Bühnenbild rechts anzuklicken, damit das Skript auch dazu passt.



Als Starttaste bietet sich „b“ für Bühne an.

Finale! Lass die Dinos tanzen!

Leertaste: Dinos tanzen / „m“ Musik startet/ „s“ Musik stoppt (länger gedrückt halten!) / „b“ Bühnenlicht

LEKTION 8 DINOS MIT MUSIK – DANCE PARTY

HINWEIS:

*Bei dieser Art der Programmierung laufen mehrere kleine Programme **nebeneinander** ab, gestartet werden sie jeweils durch den Anwender mit einem speziellen Tastendruck.*

Man könnte auch ein Hauptprogramm schreiben, dass die verschiedenen Unterprogramme automatisch startet, dann muss der Anwender nur einmal starten. Wie das geht, lernt man in Anleitung 6 („Wettrennen“), es kommen die Befehle „sende Nachricht x an“ und „wenn ich Nachricht x empfangen“ zum Einsatz.