

Remix – Re-using code

In dieser Lektion versuchst du bestehende Spiele zu modifizieren und zu erweitern, um neue Versionen zu erstellen. Du lernst auch dabei die Softwareentwicklungspraktiken:

Testen und Dokumentieren eines Programms.

Inhalt:

- Variablen
- Komplexe Bedingungen
- Verschachtelte Schleifen
- Software-Engineering: Dokumentation, Testen, Wartung
- Benutzerinteraktion
- Scratch: Datenpalette, Operator-Palette, Kommentare, Paint-Editor, Remixing

Die Schüler in Gruppen max. 3 suchen in Scratch welches Spiel am besten gefällt und machen einen Remix. Das Remix besteht auf eine Veränderung von Ton und Bild.

Am Ende der Sitzung jede Gruppe oder Einzelnen präsentiert die Ergebnisse und bekommt ein Feedback der Klasse.

1. Bilde eine Gruppe
2. Suche ein Spiel in Scratch
3. Erstelle eine Tabelle:

Gruppe	Namen:		
Bereich			
Spiel			
Layout	Figuren		
	Bühne		
	Dialoge		
Entwicklung	Komplexe Bedingungen		
Benutzerinteraktion			

4. Präsentiere die Ergebnisse der Gruppe → 10:10