

Ein Fenster wird hell

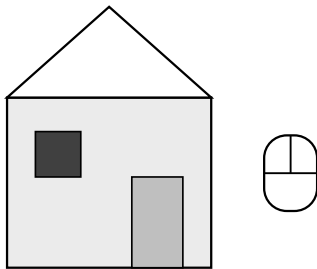
Namen: _____

Datum: _____

Zu zweit: Programmieren und Prüfen. Wechselt nach jeder Aufgabe die Rollen.

1 Vermutet, wie das Fenster jeweils aussieht. Tragt eure Vermutungen bei **V** ein.

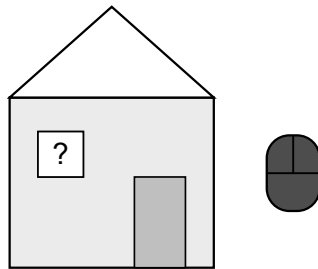
Vor dem Drücken



V: _____

P: _____

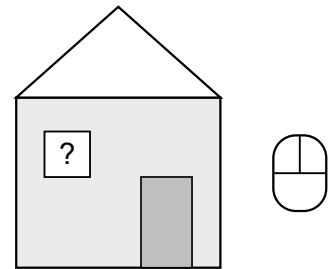
Gedrückt halten



V: _____

P: _____

Wieder loslassen



V: _____

P: _____

V = Vermutung · P = Prüfung; notiert „dunkel“ oder „hell“.

2 Prüft auf der Lernseite „Die Stadt reagiert“. Tragt die Beobachtungen bei **P** ein.

if entscheidet, ob eine Aktion ausgeführt wird



Die vorbereitete Schleife prüft erneut.

3 Öffnet das vorbereitete Projekt. Ergänzt **pruefeMaus()** mit einer if-Bedingung; nutzt die Bausteine unten.

```

Frage:   meineMaus.istGedrueckt()
Aktion:  schalteLichtAn();
  
```

if (Bedingung) { Aktion; } ist das Muster. Ersetzt die Wörter durch die passenden Bausteine.

Test: Übersetzen → neues Objekt → starteMausReaktion().

Stopp: Doppelklick im Zeichenfenster; danach starteNeu() zum Zurücksetzen.

Eure Stadt bekommt eine Reaktion

4 Plant einen eigenen Gegenstand und eine sichtbare Wirkung. Die Stadt steht dabei still; die Veränderung darf nach dem Loslassen bleiben.

Unser Gegenstand und unsere Wirkung:

5 Passt die vorbereitete Zeichenmethode an. Verwendet den eigenen **reaktionsStift**; ruft eure Methode im if-Block auf.

Prüfen und erklären

6 Prüft eure Reaktion. Startet den ersten Versuch mit **starteNeu()**, dann **starteMausReaktion()**.

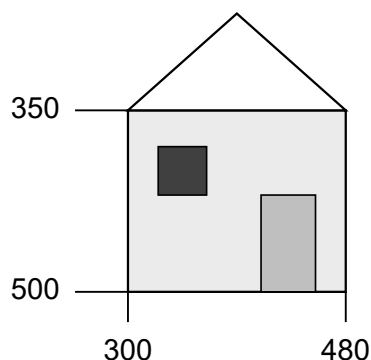
Versuch	Was ist in eurer Stadt zu sehen?
Noch nicht drücken	
Gedrückt halten	
Wieder loslassen	

7 Kommentiert im Code: Auslöser, Wirkung und eine eigene Entscheidung. Ergänzt auch eine kurze Notiz zu eurem Test.

Unsere wichtigste Entscheidung:

Zusatz: Nur im Hausbereich reagieren

8 Ergänzt die vier Grenzen. Nutzt sie anschließend für eure eigene Stadt; die Ränder zählen mit.



Nur die Hauswand zählt.

Das Dach gehört nicht dazu.

x mindestens _____

x höchstens _____

y mindestens _____

y höchstens _____

x nach rechts · y nach unten · Angaben in Pixeln

Zum Ausprobieren: im Haus, daneben, auf dem Rand. Die Hilfekarte zeigt, wie ihr die Bedingungen mit && verbindet.