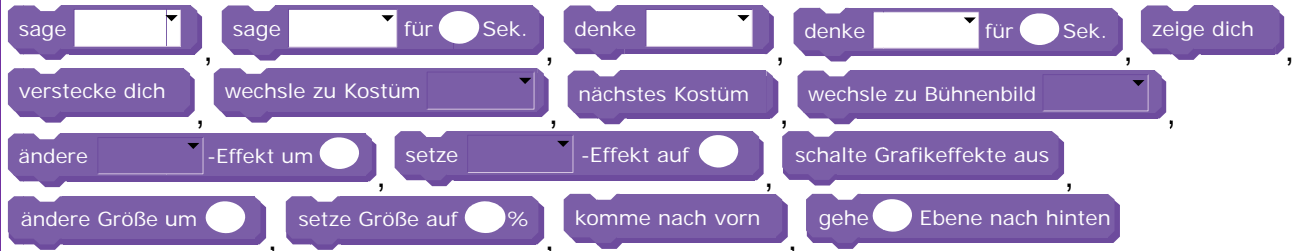


Die Blöcke für das Aussehen sind lila.
Mit ihnen legst du das **Aussehen deiner Figuren fest**.
Auch die **Bühne** kann ihr Aussehen verändern.

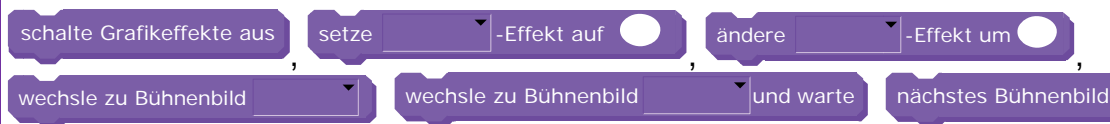
Stapelblöcke deiner **Figuren** sind:



Wertblöcke deiner **Figuren** sind:



Stapelblöcke deiner **Bühne** sind:



Wertblöcke deiner **Bühne** sind:



wechsle zu Bühnenbild

switch backdrop to

Mit diesem Block kannst du deinen **Schauplatz ändern**. Du findest ihn bei der **Bühne** und den **Figuren**.

Zur Auswahl hast du:

Bühnenbild 1
Bühnenbild 2
Bühnenbild 3

nächstes Bühnenbild
vorheriges Bühnenbild

Du kannst zu jedem Bühnenbild wechseln, das du in deinem Projekt hast.

Du wechselst zum Bühnenbild, das in der Reihenfolge als nächstes kommt.
Du wechselst zu dem Bühnenbild, das in der Reihenfolge vorher kommt.

Auftrag:

- Öffne das Projekt „wechsle zu Bühnenbild ...“ ([54059200](#)) und wechsle auf das Bühnenbild „Wüste“.



wechsle zu Bühnenbild

und warte

switch backdrop to

and wait

Mit diesem Block kannst du deinen **Schauplatz ändern**. Du findest ihn **nur bei der Bühne**.

Zur Auswahl hast du:

Bühnenbild 1
Bühnenbild 2
Bühnenbild 3

nächstes Bühnenbild
vorheriges Bühnenbild

Du kannst zu jedem Bühnenbild wechseln, das du in deinem Projekt hast.

Du wechselst zum Bühnenbild, das in der Reihenfolge als nächstes kommt.
Du wechselst zu dem Bühnenbild, das in der Reihenfolge vorher kommt.

Unterschied zu „wechsle zu Bühnenbild ...“: Ein anderes Skript wird bis zum Ende ausgeführt.

Auftrag:

- Öffne das Projekt „wechsle zu Bühnenbild ... und warte“ ([54089466](#)). Cody beamt sich aus der Schneelandschaft in die Wüste. Dort sieht er sich um – es wird ihm zu heiß. Flugs ist er auf seiner Geburtstagsparty. Sein Geburtstagslied kann er aber leider nicht fertig hören. Ändere das bitte. Klicke zuerst links unten auf „Bühne“.





Aussehen, Looks



scratch.mit.edu/studios/1089268/

nächstes Bühnenbild, next backdrop

Mit diesem Block kannst du den **nächsten Schauplatz** auswählen. Du **findest** ihn nur bei der **Bühne**.

Aufgerufen wird immer das nächste Bühnenbild nach dem, das gerade **angezeigt** wird. Der Befehl folgt der Reihenfolge, die mit 1, 2, 3 ... unter Bühnenbilder **angegeben** ist. Dort kannst du die Reihenfolge auch durch Ziehen mit der Maus zum oberen oder unteren Bildschirmrand verändern.

Auftrag:

- Öffne das Projekt „nächstes Bühnenbild“ ([54104440](#)). **Ändere** die ausgewählten Bühnenbilder.
Klicke zuerst links unten auf „Bühne“.
- **Ändere** die 1, 2, 3 ...-Reihenfolge der Bühnenbilder.



Aussehen, Looks



scratch.mit.edu/studios/1089268/

setze ...-Effekt auf, set effect to

Mit diesem Block kannst du für die Bilder der **Bühne** und **Figuren** Effekte festlegen.

Zur Auswahl hast du:

- Farbe
- Fischaugenwert
- Wirbel
- Pixel
- Mosaik
- Helligkeit
- Durchsichtigkeit

- Farbenwert: 0 bis 200
- Fischaugenwert: unbegrenzt, + und – kann davor gestellt werden
- Wirbelwert: unbegrenzt, + und – kann davor gestellt werden
- Pixelwert: mit 0 beginnend, nach oben unbegrenzt
- Helligkeitswert: -100 bis +100
- Durchsichtigkeit: 0 bis 100

Auftrag: Hinter jedem Cody steckt ein Skript. Klicke jeden an.

- Öffne das Projekt „setze ...-Effekt auf ...“ ([54268116](#)). **Ändere** die Werte für die einzelnen Effekte



Aussehen Looks

ändere ...-Effekt um , change ... effect by

Mit diesem Block kannst du für die Bilder der **Bühne** und **Figuren** Effekte festlegen.

Zur Auswahl hast du:

Farbe
Fischaugen
Wirbel
Pixel
Mosaik
Helligkeit
Durchsichtigkeit

Farbenwert: 0 bis 200
Fischaugenwert: unbegrenzt, + und – kann davor gestellt werden
Wirbelwert: unbegrenzt, + und – kann davor gestellt werden
Pixelwert: mit 0 beginnend, nach oben unbegrenzt
Helligkeitswert: -100 bis +100
Durchsichtigkeit: 0 bis 100

Auftrag: Klicke zuerst links unten auf „Bühne“.

- Öffne das Projekt „ändere ...-Effekt um ...“ (54110440). Ändere die Werte für die einzelnen Effekte.
- Du kannst auch Bausteine entfernen. die Bühnenbilder oder die Wartezeit ändern.



Aussehen Looks

schalte Grafikeffekte aus , clear graphic effects

Dieser Block macht die **Änderungen** der Blöcke -Effekt auf und -Effekt um **rückgängig**.

Er stellt das ursprüngliche Aussehen der Bilder für die **Bühne** und die **Figuren** wieder her.

Auftrag: Hinter **Cody** und der **Bühne** steckt ein Skript. Klicke beides an.

- Öffne das Projekt „schalte Grafikeffekte aus“ (54278810). Setze den freien Baustein an die richtige Stelle.
- Du kannst auch Bausteine entfernen.
- Ändere die Effekte-Auswahl, die Wartezeit oder die eingetragenen Werte.





Aussehen, Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/

zeige dich, verstecke dich, show, hide

Mit diesen Bausteinen kannst du eine **Figur** auf der Bühne sichtbar (**zeige dich**) oder unsichtbar (**verstecke dich**) machen.

Auftrag: Hinter **Cody** steckt ein Skript. Klicke ihn an.

- Öffne das Projekt „zeige, verstecke dich“ ([54286784](#)). Am Ende des Skripts soll Cody zu sehen sein. Entferne den richtigen Baustein.



Aussehen, Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/

sage, denke, say, think

Mit diesem Block bekommt deine **Figur** eine Sprechblase bzw. eine Denkblase. Du kannst sie sagen oder denken lassen was du möchtest.

Auftrag: Hinter beiden **Codys** steckt ein Skript. Klicke sie an.

- Öffne das Projekt „sage, denke“ ([54299750](#)). Lass Cody deinen Text sprechen oder/und denken.





Aussehen Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/



Mit einem dieser Blöcke bekommt deine **Figur** eine Sprechblase bzw. eine Denkblase für die angegebene Zeit. Ist die Zeit vorbei, verschwindet die Denk- bzw. Sprechblase. Du kannst sie sagen oder denken lassen was du möchtest.

Auftrag: Hinter beiden **Codys** steckt ein Skript. Klicke sie an.

- Öffne das Projekt „sage, denke für ... Sek.“ ([54303560](#)). Lass Cody deinen Text sprechen oder/und denken. Ändere auch die Zeitangaben.



Aussehen Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/



Mit diesem Block kannst du das **Kostüm deiner Figur** ändern. Das funktioniert natürlich nur, wenn du mehrere Kostüme für eine Figur gezeichnet hast.

Auftrag: Hinter **Cody** und der **Bühne** steckt ein Skript. Klicke Cody an.

- Öffne das Projekt „wechsle zu Kostüm ...“ ([54097172](#)). Hier stimmt etwas nicht! Wähle das **richtige Kostüm** aus!





Aussehen , Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/

nächstes Kostüm , next costume

Mit diesem Block kannst du zum **nächsten Kostüm deiner Figur** wechseln. Das funktioniert natürlich nur, wenn du mehrere Kostüme für eine Figur gezeichnet hast.

Auftrag: Hinter **Cody** und der **Bühne** steckt ein Skript. Klicke Cody an.

- Öffne das Projekt „nächstes Kostüm“ ([54313868](#)). Hier stimmt etwas nicht! Du kannst ...
 - ... die Sprechblasen dem richtigen Kostüm zuordnen.
 - ... die Reihenfolge der Kostüme und der Bühnenbilder vertauschen.



Aussehen , Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/

ändere Größe um , change size by

Mit diesem Block kannst du die **Größe deiner Figur** ändern.

Zahlen, die **größer als 0** sind, **vergrößern** deine Figur.

Zahlen, die **kleiner als 0** sind, also ein – davor haben, **verkleinern** die Figur.

Jede neue Größenangabe verändert die bereits bestehende Größe. Hast du schon verkleinert oder vergrößert, wird genau diese Größe noch einmal verändert.

Auftrag: Hinter **Cody** steckt ein Skript. Klicke Cody an.

- Schau dir Projekt „ändere Größe um ... 1“ ([54324150](#)) an.
- Öffne das Projekt „ändere Größe um ...“ ([54321400](#)). Ändere die Werte für die Größenänderung!





Aussehen , Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/

setze Größe auf % , set size to %

Mit diesem Block kannst du die **Größe deiner Figur** ändern. Die wahre Größe = 100%

Zahlen, die **größer als 100** sind, **vergrößern** deine Figur.

Zahlen, die **kleiner als 100** sind, **verkleinern** die Figur.

Jede neue Größenangabe verändert die wahre Größe.

Auftrag: Hinter **Cody** steckt ein Skript. Klicke Cody an.

- Öffne das Projekt „setze Größe auf ...%“ ([54328396](#)). Ändere die Werte für die Größenänderung!



Aussehen , Looks

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1089268/

komme nach vorn , go to front

Dieser Block bringt **die Figur** ganz nach vorne. Sie ist dann vor allen anderen Figuren.

Auftrag: Hinter **jedem Cody** steckt ein Skript. Klicke die Codys an.

- Öffne das Projekt „komme nach vorn“ ([55004968](#)). Beobachte, wie sich die Codys um den vordersten Platz streiten.
- Ändere im Skript den Sieger!



Dieser Block stellt **deine Figur** um die angegebene Zahl hinter andere Figuren.

Eine Angabe ohne Vorzeichen (1, 2, 3 ...) bringt sie weiter nach hinten, ein Wert mit – davor (-1, -2, -3 ...) nach vorne.

Auftrag: Hinter **jedem Cody** steckt ein Skript. Klicke die Codys an.

- Öffne das Projekt „gehe ... Ebene nach hinten“ ([55017908](#)). Auch der hellgrüne Cody will sich verstecken. Hilf ihm dabei.
- Schau dir das Projekt „gehe ... Ebene nach hinten 1“ ([55036976](#)) an und versuche alle Codys neu zu ordnen.



Das sind Wertblöcke. Bekommen die zugehörigen Kästchen einen Haken, zeigen sie dir Bühnenbildname und –nummer, Kostümnummer und Größe der Figur an.

Wertblöcke können auch in Verbindung mit anderen Bausteinen in Skripte eingebaut werden. Wie das gemacht wird, erfährst du in der Beschreibung der Wertblöcke.

Auftrag: Hinter **jedem Cody** steckt ein Skript. Klicke die Codys an.

- Schau dir das Projekt „Aussehen: Wertblöcke“ ([55046786](#)) an. Die Werte zu den Blöcken sind eingblendet. Je nach Bühnenbild, Kostüm und Größe der Figur verändern sie sich.

