

Methoden und Botschaften

Methode: Verhaltensweise eines Objektes (Sprites).

In Scratch wird eine Methode durch ein Script beschrieben.
Das Ausführen einer Methode kann veranlasst werden durch:

- Start des Programms (Grüne Fahne)
- Tastendruck
- Anklicken des Sprites
- Erhalten einer bestimmten ↑Botschaft

Dies hängt jeweils vom entsprechenden Startbaustein ab.
Dabei können auch mehrere Methoden auch gleichzeitig durchgeführt werden.



Botschaften: Kommunikation von Objekten (Sprites) miteinander.

„Durch Botschaften können Objekte miteinander kommunizieren („sprechen“). So ist es z.B. möglich, mit einer Botschaft von einem Objekt andere Objekte anzustoßen, eine bestimmte ↑Methode auszuführen.

Das Senden von Botschaften erfolgt mittels des Bausteins



Beispiel:

Eine Tanzgruppe soll auf Anweisung ihres (Klick auf) Trainers bewegen.
Skript des Sprite „Trainer“:



Skript der drei Sprites „Dancer“:



Aufgabe:

1. Erstelle eine eigene Animation einer Tanzgruppe. Die Tänzer sollen auf verschiedene Botschaften reagieren und unterschiedliche Tanzbewegungen vollziehen.