

GIRLS ROCK IT –

Erstelle deine digitale Postkarte mit Pocket Code

Hier haben wir für dich eine kleine Programmierung zum Ausprobieren. Programmiert wird mit der kostenlosen **App Pocket Code**.

Die findest du sowohl im Playstore (für Android), als auch im App Store (für iOS). Verwendest du ein Android-Smartphone, benötigst du zusätzlich die **App Pocket Paint**.

Die nachfolgenden Screenshots wurden für die Android-Version von Pocket Code erstellt. Mit iOS bzw. auch, wenn du eine neuere Android-Version nutzt, sieht es ein wenig anders aus, aber du wirst dich sicherlich zurechtfinden.

Die Idee der digitalen Postkarte stammt übrigens nicht von uns, sondern wurde vom genialen Team von Catrobat entwickelt.

Viel Spaß beim Ausprobieren ☺

WAS DAS PROGRAMM KANN

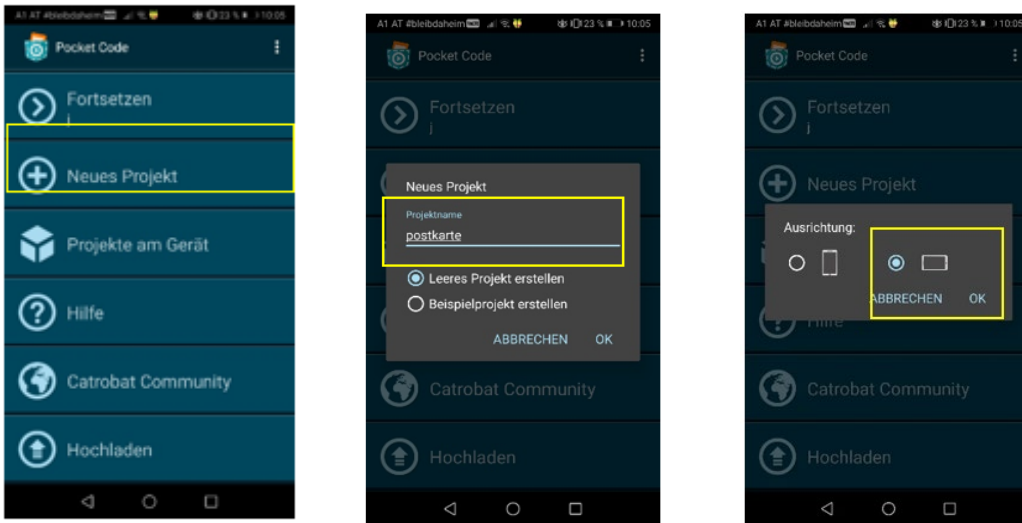
Das Programm startet mit einem ausgewählten Hintergrund (alternativ kann auch selbst ein Foto aufgenommen werden).

Außerdem ist ein selbst geschriebener Text zu sehen (erstellt mit Pocket Paint), der sich, je nach Neigung des Smartphones, bewegt.

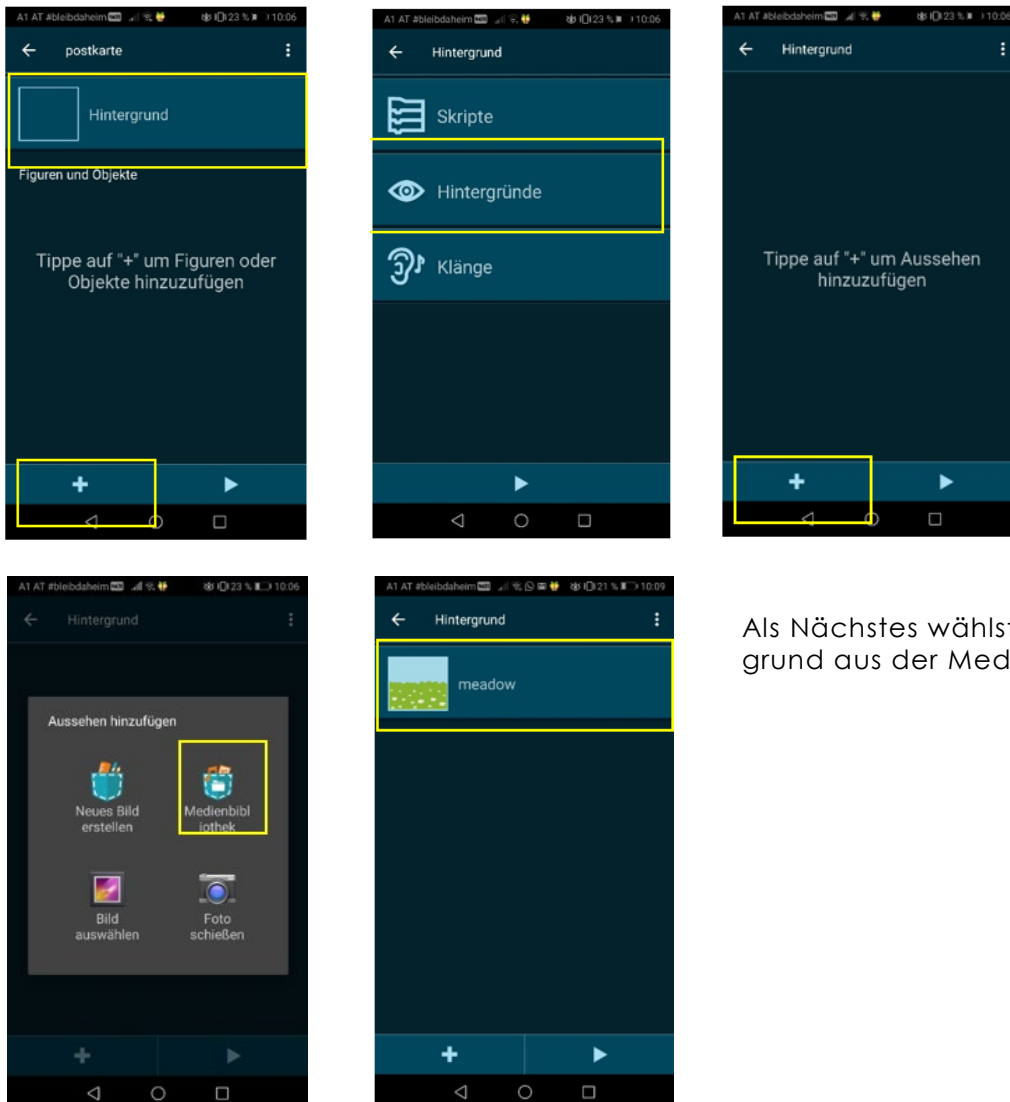
HINTERGRUND UND OBJEKT

1. Hintergrund: aus Medienbibliothek
2. Objekt: selbst gezeichneter Text

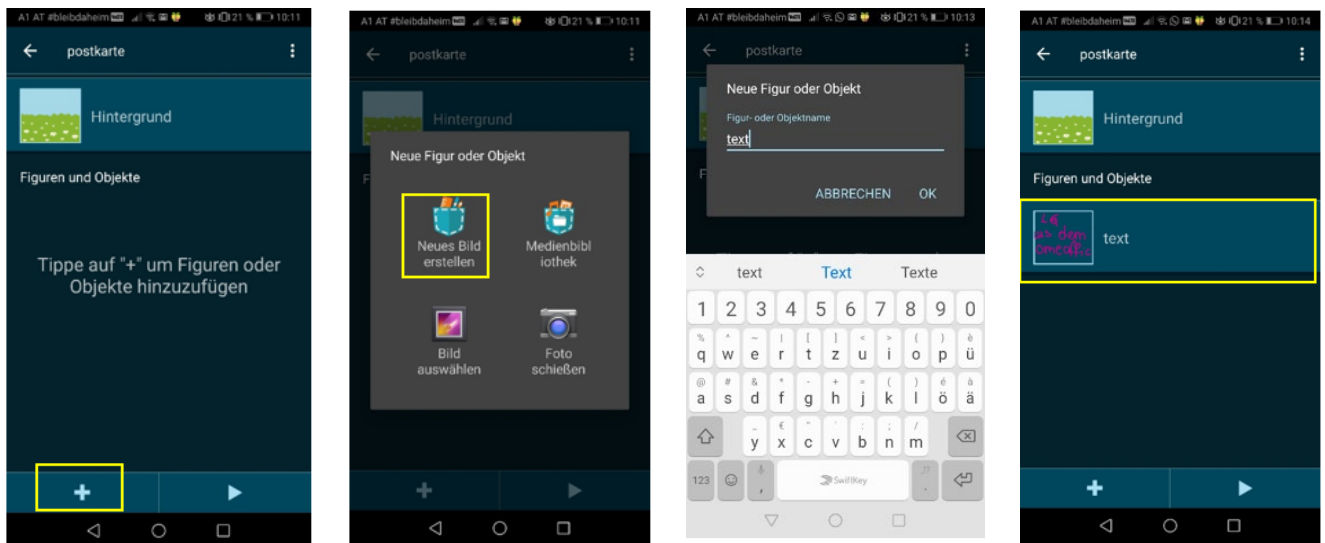
STEP-BY-STEP-ANLEITUNG



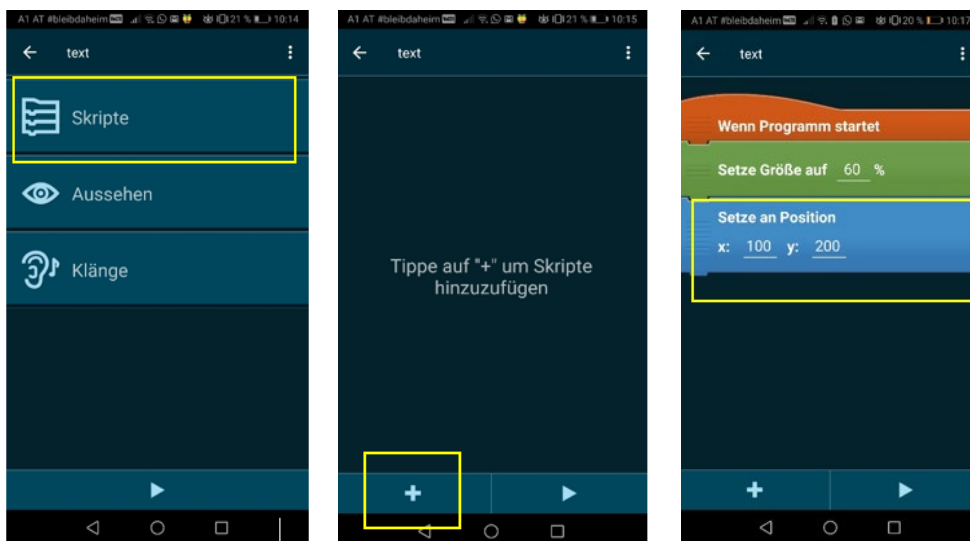
Öffne die App Pocket Code und erstelle ein neues Projekt, dem du einen Namen gibst (z. B. Postkarte).
Achte hier unbedingt darauf, dass du mit einem leeren Programm startest. Anschließend kannst du auswählen, ob du Hoch- oder Querformat benötigst.



Als Nächstes wählst du einen Hintergrund aus der Medienbibliothek aus.



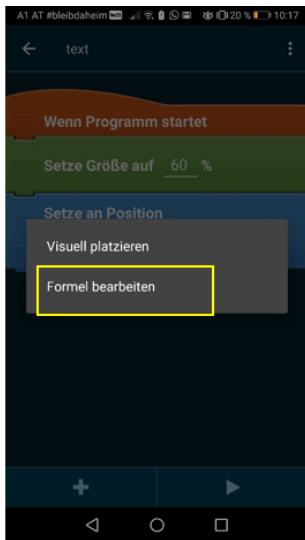
Anschließend erstellst du mit der Pocket Paint-App (bei iOS schon in Pocket Code integriert) einen Text, z. B. „girls rock IT“ und speicherst ihn ab.



Nun kannst du das Skript des Objektes bearbeiten. Das heißt, die eigentliche Programmierung beginnt. Du siehst unterschiedliche Kategorien, die sich farblich unterscheiden. Jede Kategorie hat verschiedene Code-Bausteine. Durch drauf tippen, kannst du sie einfügen. Um zu schauen, was der Code macht, kannst du dein Programm jederzeit mit dem Play-Button starten.

Wenn das Programm startet, soll der Text nicht ganz so groß sein. Setze dafür die Größe des Textes auf 60 %.

Zusätzlich musst du die Position deines Text-Objektes setzen. Der Baustein hat vordefinierte Werte für x und y (siehe Screenshot).



Die Position deines Textes soll nicht starr, sondern immer abhängig vom Neigungssensor sein. Tippe dazu auf x: 100, um den Wert zu verändern. Jetzt setzt du statt x und y die Neigung x und y ein und multiplizierst diese mit 10, sodass besser sichtbar wird, dass der Text sich tatsächlich bewegt. Zum Schluss benötigst du noch eine sogenannte Schleife, sodass der Text dauerhaft bewegbar ist.

Um dein Programm zu starten, klicke einfach auf den Play-Button im Projekt.

Viel Spaß beim Nachbasteln 😊