

Ein Eis-Werbespot (4)

!

A



Nun erstellst du für deinen Werbespot noch eine Werbegrafik. Diese Grafik kann auf deinem Smartphone gespeichert oder ausgedruckt werden. Werbegrafiken findest du in Zeitungen und Zeitschriften, als kleinen Bestandteil einiger Apps deines Smartphones oder am Straßenrand, wenn sie als Plakat Verwendung finden. Öffne für deine Werbegrafik ein Textverarbeitungsprogramm, ein Bildbearbeitungsprogramm oder ein Präsentationsprogramm. Wähle das Programm, mit dem du dich am besten auskennst.



Richte die leere Seite wahlweise im Quer- oder Hochformat ein. Danach entscheidest du dich für eine passende Hintergrundfarbe.



Weitere Objekte, hier die Wellen des Sees, fügst du als Nächstes hinzu. Du kannst die Objekte aus dem Werbespot übernehmen oder neue erschaffen.



Zu einer Werbegrafik gehört ein kurzer und einprägsamer Slogan (Überschrift) und ein kurzer informativer Hinweistext.



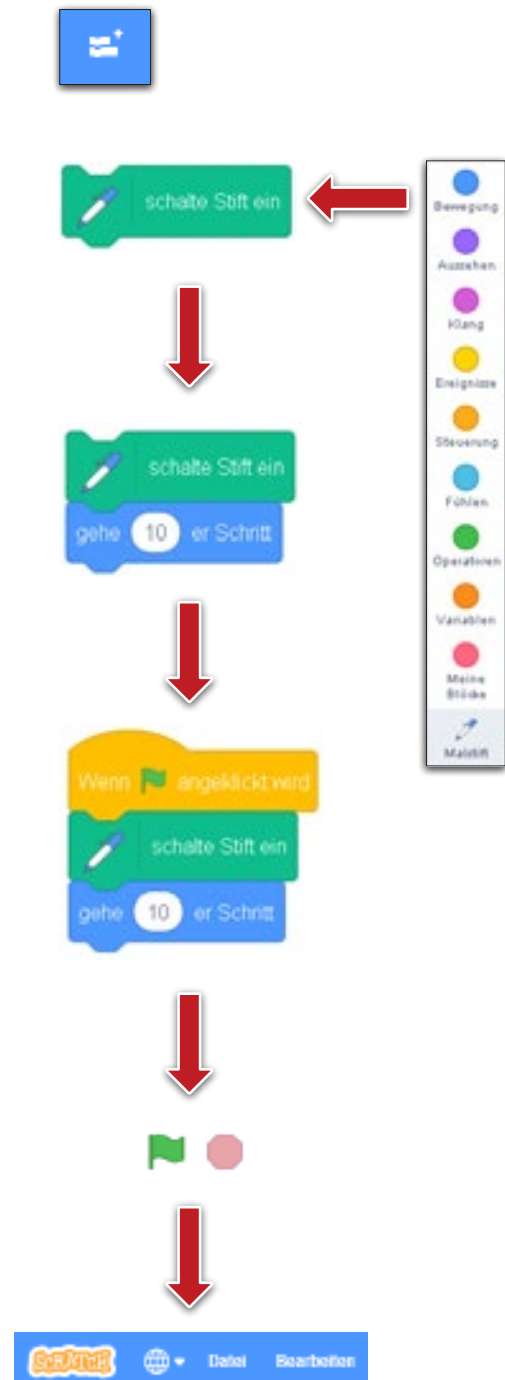
Weitere Objekte aus deinem Werbespot werden in die Werbegrafik eingefügt (hier das tropfende Eis).

Scratch – eine Linie zeichnen

PROGRAMMIERUNG
MIT SCRATCH

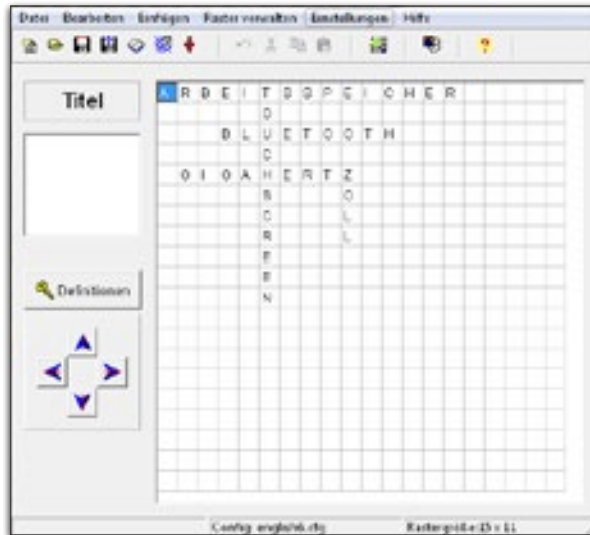
Mithilfe von Scratch soll eine einfache Linie gezeichnet werden. Dabei nimmt die Katze einen Stift auf und zeichnet eine Linie, deren Attribute (Eigenschaften) von dir vorgegeben werden.

1. Aktiviere am linken unteren Programmrand die Funktion „Erweiterung hinzufügen“ und klicke auf den „Malstift“.
2. Klicke im Register „Skripte“ auf den Block „Malstift“.
3. Der Stift soll eine Spur hinterlassen. Also klicke diesen Befehl an. Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe den Block nach rechts in den Programmbereich.
4. Für eine Bewegung der Katze (Scratch) und des Stiftes wählst du im Register „Bewegung“ den Block „Gehe“ und bewegst ihn im Programmbereich unter den vorherigen Befehl.
5. Wähle im Register „Skripte“ die „Ereignisse“ und setze den Ereignisblock an den Anfang des Programms.
6. Oberhalb der Bühne befindet sich der Start-Button. Mit diesem Button kannst du nun dein kleines Programm starten. Die Katze bewegt sich nur ein kleines Stück. Je öfter du nun diesen Button drückst, desto weiter geht die Katze und malt ihren Strich.
7. Dein erstes Programm kannst du auf deinem Speichermedium abspeichern. Wähle in der Menüleiste *Datei* und *Auf deinem Computer speichern*.

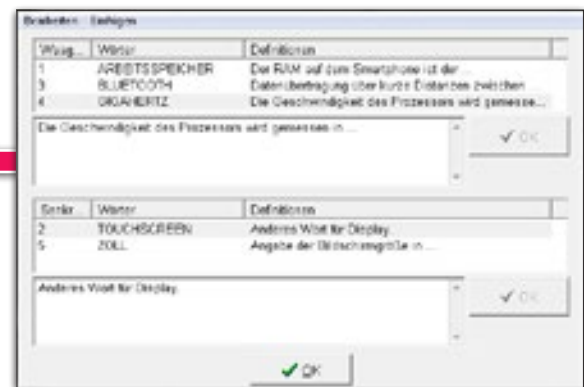


Entwickle eine eigene Bewegung, die die Katze mit dem Stift ausführt.

Das Kreuzworträtsel (3)



Das Rätsel hat nun dieses Aussehen. Neben den Lösungswörtern fehlen jetzt aber auch noch die Fragen. Sie werden „Definitionen“ genannt. Klicke auf die Schaltfläche „Definitionen“.



Bestätige deine Eingabe mit OK. Mit den anderen Wörtern und Definitionen verfährt du genauso. Wenn du fertig bist, bestätigst du deine Eingaben mit der unteren Schaltfläche OK.

In dem Fenster siehst du nun die Lösungswörter, die Hot Potatoes horizontal oder vertikal angeordnet hat. Klicke auf das erste Lösungswort und schreibe die Definition (Frage) in das leere Textfeld.



Speichere dein Projekt im eigenen Format von Hot Potatoes.



Durch diese Schaltfläche öffnest du dein Rätsel im Browser. Hot Potatoes hat aus deinem Rätsel (HTML-Code) eine Webseite erstellt.