

Hilfsblatt zum Programmieren auf der Nintendo Switch

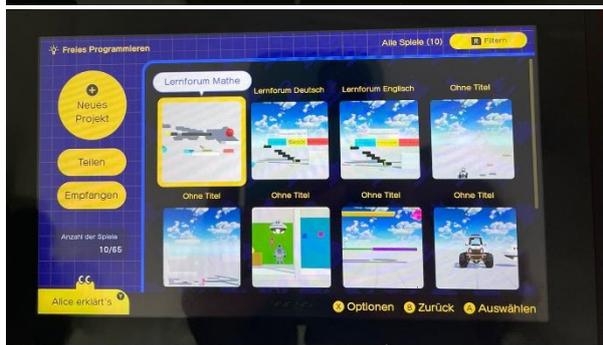
1. Ein Projekt bearbeiten



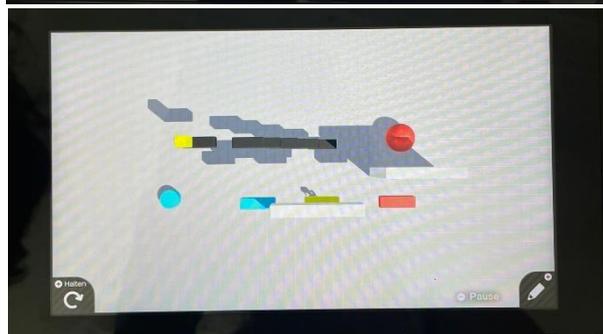
Öffne das **Spiele-Studio** auf der Nintendo Switch.



Drücke danach auf „**Freies Programmieren**“.



Nun siehst du die verschiedenen Lernforen vor dir. Dupliziere eines davon.



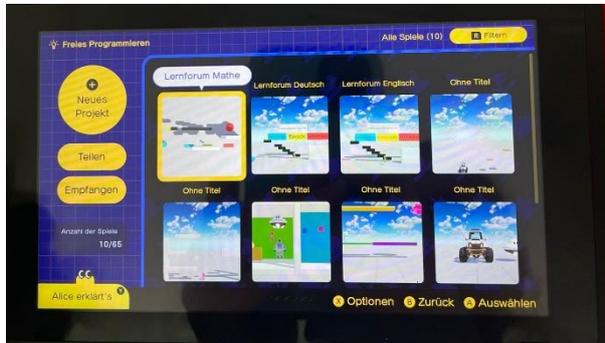
Danach musst du unten rechts auf **Bearbeiten** klicken.



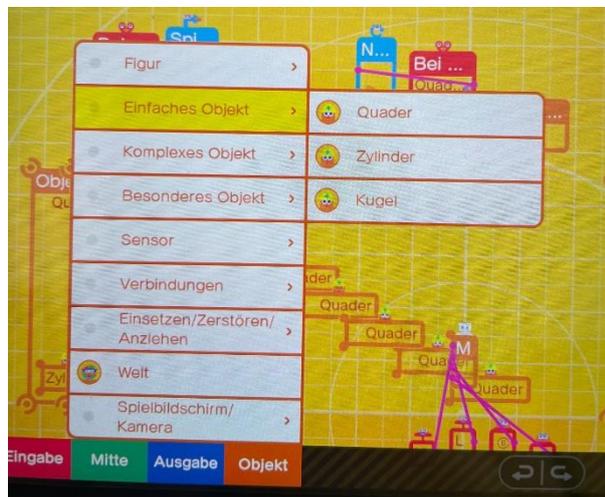
Nun siehst du in der Programmieransicht jedes Objekt ganz anders.

Spiele dich etwas herum, indem du verschiedene Objekte verschiebst und veränderst.

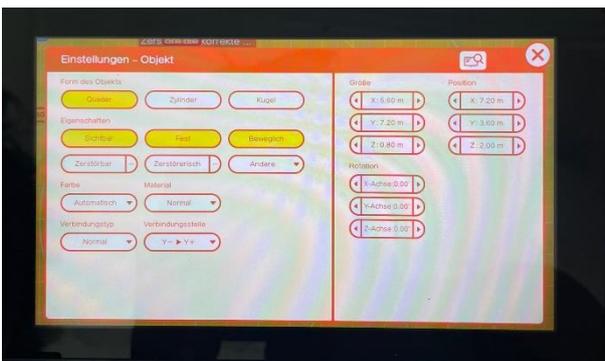
2. Ein Projekt erstellen



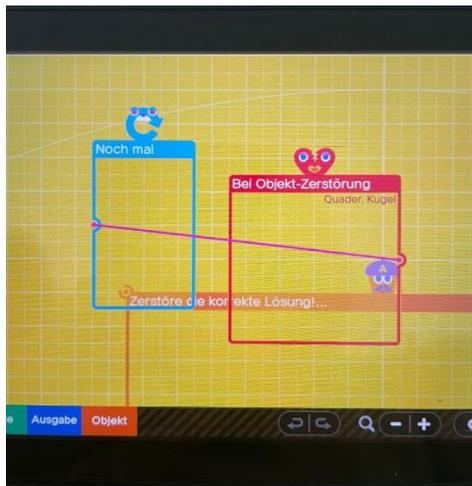
Erstelle ein neues Projekt durch einen Klick oben links



Erstelle deine Welt durch Quader, Würfel und Zylinder. Dafür drückst du auf Objekt -> Einfaches Objekt und dann die Form, die du haben willst.



Drücke auf ein Objekt und passe die Einstellungen an, so wie du sie möchtest.



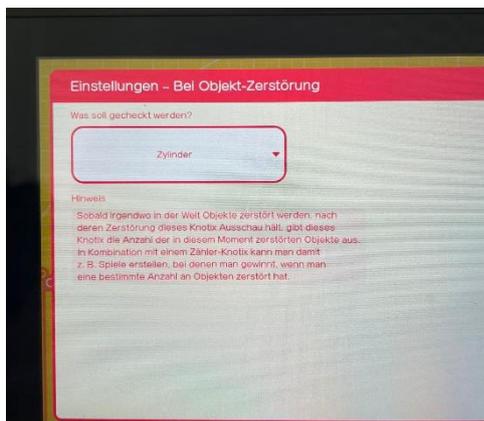
Verbinde ein „Bei Objekt-Zerstörung“ mit „Noch mal“ damit sich das Level wiederholt. Das ist für die falschen Antworten.



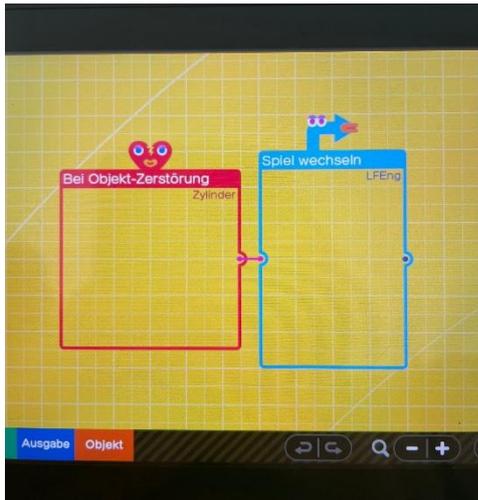
„Bei Objekt-Zerstörung“ erhältst du unter Eingabe -> Statusänderung -> Bei Objekt-Zerstörung



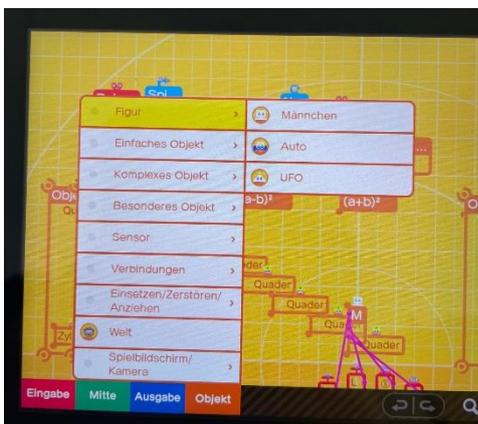
„Noch mal“ erhältst du unter Ausgabe -> Noch mal/Beenden/Wechseln -> Noch mal



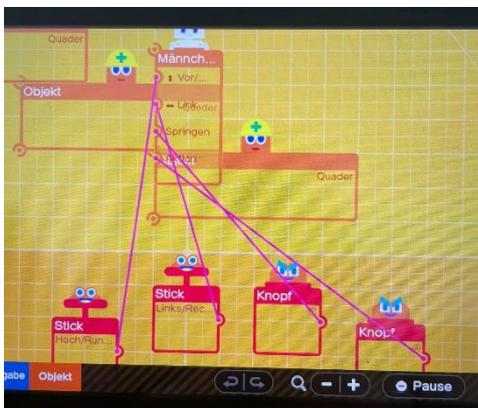
Damit das funktioniert, musst du bei Objekt Zerstörung eingeben, welche Objekt-Art gemeint ist. Also welche Objektformen deine falschen Antworten haben.



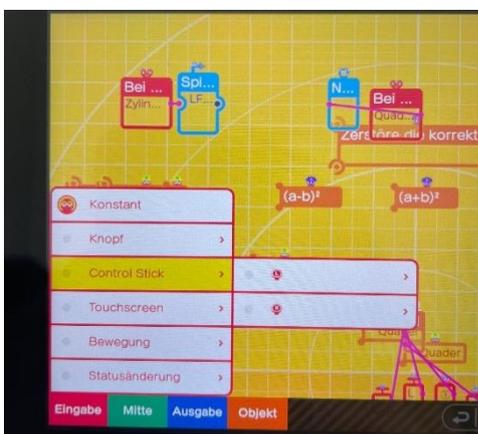
Dasselbe machst du für die richtige Antwort, aber die verbindest du mit „Spiel wechseln“, um ins nächste Level zu gelangen.



Nun musst du noch ein Männchen erstellen. Das geht unter Objekt -> Figur -> Männchen



Damit sich das Männchen richtig bewegt, musst du die richtige Steuerung einstellen. Am einfachsten machst du das so wie im Bild.



Dafür drückst du auf Eingabe unten links und dann auf Control Stick bzw. Knopf.

Schaffst du es ein cooles Lernforum zu erstellen? Probiere dich durch die Features durch!