


# Ein kleines „Ballerspiel“


Von: Barbara Krüger

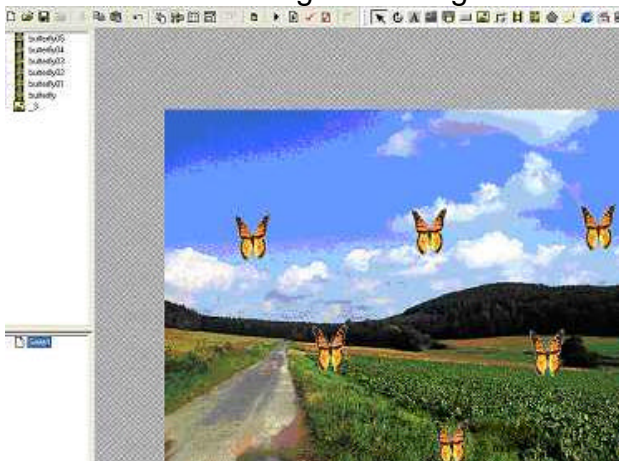
Sachgebiet: Übungen zum Animieren mit Mediator 6.0

Im Sommer letzten Jahres konnte ich an der INTEL-Fortbildung von Microsoft teilnehmen. Die Thematik „Unterrichtsprojekte mit Mediator“ wurde von unserem Kursleiter besonders effektiv eingeführt. Er zeigte uns ein Spiel mit animierten Flöhen, die durch seinen Garten sprangen und mit Hilfe von Mausklicks abgeschossen werden mussten. Und - dieses Spiel wurde auf die Schnelle von seinem 12jährigen Sohn erstellt. Ich dachte sofort, dass das was für meine AG – Kinder wäre, probierte es aus und bereitete eine Anleitung vor. Inzwischen kann jedes Kind in meiner AG verschiedene Varianten, denn selbst neben dieser kleinschrittigen Rezeptur sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.


Öffne *Mediator* | Typ: Standard | Modus: Ganzer Bildschirm | Fenstergröße: 800\*600

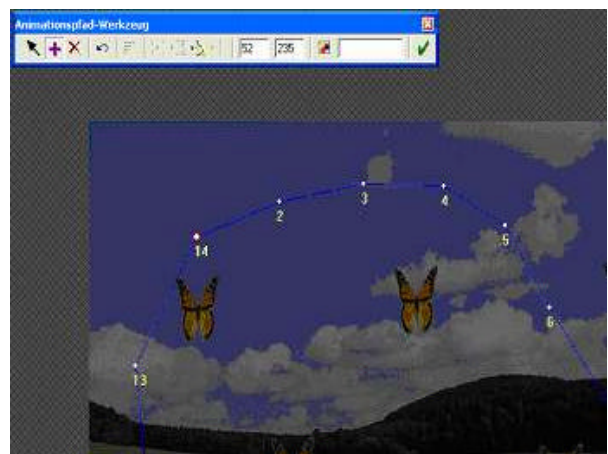
Klicke auf Bild  in der Werkzeugliste und ziehe mit gedrückter Maustaste einen Rahmen auf dein Arbeitsblatt. Wähle aus dem Katalog ein passendes Bild aus. (Der Katalog befindet sich in *Beispiele | Res | Images*). Ziehe dein Bild genau auf das weiße Arbeitsblatt.

Klicke in der Werkzeugliste auf animiertes Gif  (Die *Werkzeugliste* befindet sich in *Ansicht*) und ziehe mit gedrückter Maustaste einen Rahmen auf dein Arbeitsblatt. Wähle ein animiertes Gif aus dem Katalog aus. (Der Katalog befindet sich in *Beispiele | Res | aGif*). Nun markiere dein Gif, kopiere es und füge es fünfmal ein. Verschiebe sie auf deinem Blatt gleichmäßig.



Jetzt teste deine Seite mit F5. Du siehst nur die flatternden Schmetterlinge? Genau, sie bleiben auf dem Fleck, aber die sollen ja herumfliegen. Das werden wir jetzt machen.

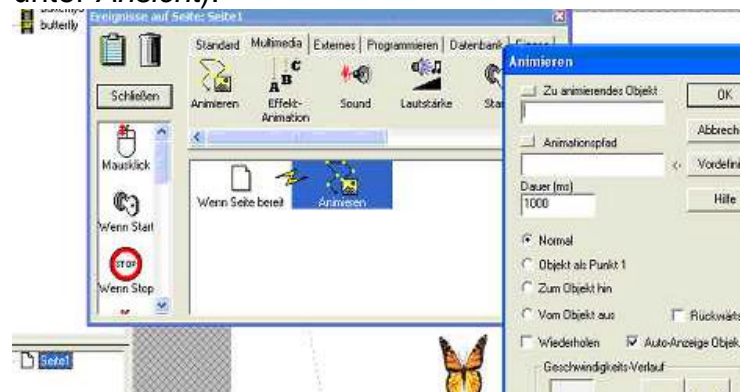
Also drücke Esc (Escape) und du bist wieder im Bearbeitungsmodus. Klicke links in deiner Objektliste einmal auf **butterfly** (Falls die Objektliste nicht geöffnet ist, öffne sie in der *Menüleiste | Ansicht*), klicke dann in der *Symbolleiste* auf Animationspfad. 



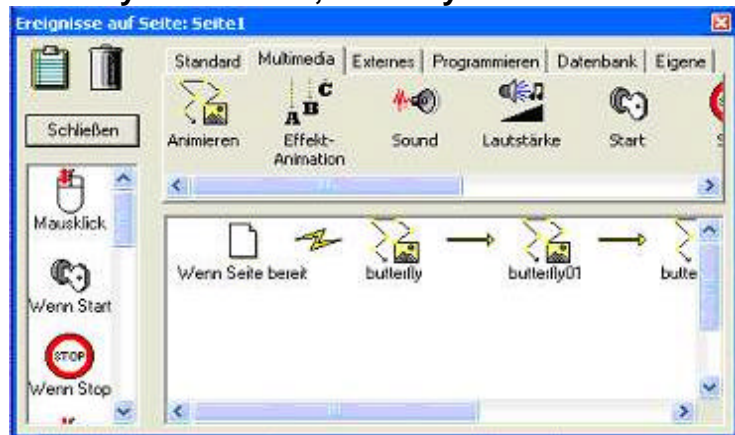
Klicke um **butterfly** herum eine geschlossene Flugbahn und bestätige dann mit dem grünen Pfeil. In deiner Objektliste erscheint nun das Wort **aniPfad**, benenne es um in **bahn**. Nun markiere in dieser Liste **butterfly01** und öffne wieder den Animationspfad. Benenne diesen **aniPfad** um in **bahn01**. Wiederhole diese Schritte, bis du für alle **butterflies** einen Animationspfad gezeichnet hast.

Jetzt müssen Pfad und Gif zusammengebracht werden.

Dazu klicke in der Seitenliste einmal auf **Seite1**, dann Rechtsklick und öffne **Ereignisse**. (Wenn die *Seitenliste* nicht geöffnet ist, findest du sie unter *Ansicht*).

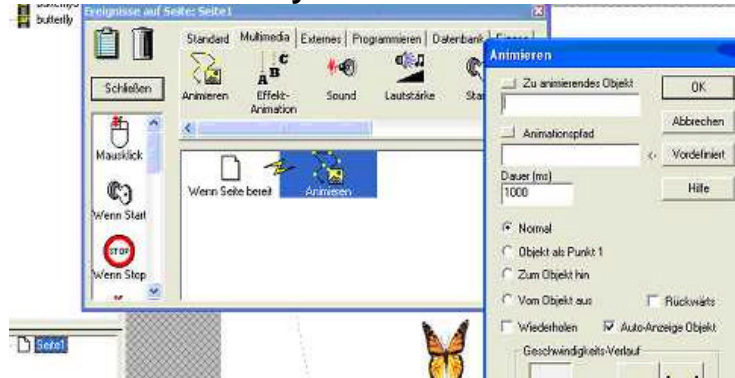



Im Ereigniskatalog ziehst du aus dem linken Rahmen mit gedrückter Maustaste **Wenn Seite bereit** in das Fenster. Im oberen Rahmen wählst du den Karteireiter **Multimedia** und von hier ziehst du **Animieren** neben **Wenn Seite bereit**. Es öffnet sich ein Fenster: Klicke nun auf die Schaltfläche *Zu animierendes Objekt* und wähle **butterfly**, dann auf *Animationspfad* und wähle **bahn**, dann auf *Dauer (ms)* und wähle **5000** und **OK**. Dieses Ereignis wiederholst du für **butterfly01 – bahn01, butterfly02 - bahn02, butterfly03....**



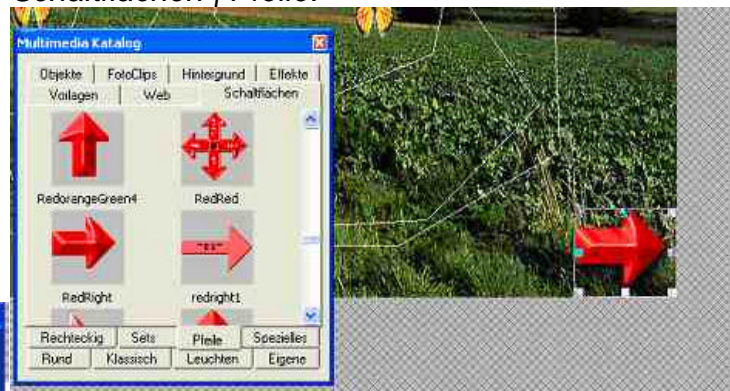
Nun solltest du dein Projekt mal wieder testen. Also F5 und – alle Schmetterlinge flattern durch die Gegend! Jetzt wollen wir die Schmetterlinge fangen und in Sicherheit bringen. Dazu klickst du nacheinander die Schmetterlinge an.

Zuerst **butterfly**, öffne *Ereignis*, ziehe von links **Mausklick** ins Fenster, von oben **Ausblenden**. In dem sich öffnenden Fenster wählst du bei Objekt **@ThisObjekt** und bestätigst mit **OK**. Dann kannst du bei *Effekte | Spezial | Rotieren 180* oder anderes probieren und **OK** drücken. Markiere und kopiere dieses Ereignis und füge es bei allen **butterfly** ein.

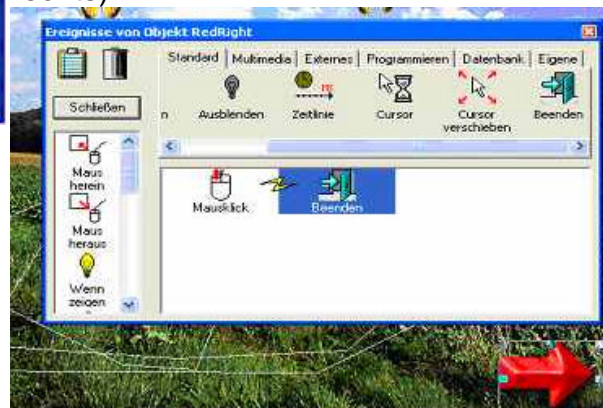


Schließlich soll sich beim Fangen auch der Mauszeiger verändern. Du ziehst vom oberen Rahmen das Symbol **Cursor** ins Fenster und wählst die Hand . Nun sollte dein Spiel schon funktionieren. Also klicke F5 und fange deine Schmetterlinge.

Oh je, wie kannst du dein Spiel schließen? - Dafür sorgen wir mit einer Schaltfläche. Öffne den *Multimedia-Katalog* und wähle *Schaltflächen | Pfeile*.



Ziehe mit gedrückter Maustaste einen Pfeil in die linke untere Ecke deines Feldes. Es ist markiert, öffne mit Rechtsklick **Ereignisse**. Ziehe von links ins Fenster **Mausklick** und daneben von oben **Beenden** (Scrolle nach rechts).



Jetzt sollte dein Spiel auch zu schließen sein. Nun speichere es. Gehe zu *Datei | Speichern unter* | Ordner anlegen und speichern – (oder für Fortgeschrittene: *Runtime erzeugen* und gehe dann laut Anweisung weiter vor) Für eine Diskette ist die Datenmenge durch das Einfügen des Bildes zu groß. Für eine CD lohnt es noch nicht. Aber als pffiger Freak schaffst du es ja vielleicht, mehrere Levels zu gestalten und Punkte zu zählen. Dann kannst du es als Runtimeversion auf eine CD brennen. Das lernen wir aber später.

So ein Spiel zum Downloaden und viele weitere Beispiele aus unserer Mit-Mach-Spiele – CD befinden sich auf unserer Homepage [www.klecks-grundschule.de](http://www.klecks-grundschule.de). Wir freuen uns über jeden Zugriff ;-))