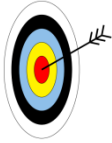
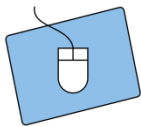


## 5. Herausforderung: Nachrichten senden



In diesem Arbeitsblatt werdet ihr euch mit dem Senden und Empfangen von Nachrichten beschäftigen. Ihr lernt also, ...

- ✘ eine Figur so zu programmieren, dass sie eine Nachricht sendet.
- ✘ eine andere Figur so zu programmieren, dass sie eine Nachricht empfängt und darauf reagiert.



1. Wählt **vier Figuren** und einen **Hintergrund**.




2. Wählt **eine Figur**. Schreibt eine **Nachricht** [1]. Diese Nachricht soll beim Ausführen des Programms nachher angezeigt werden.

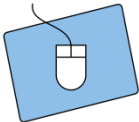


Wenn ihr in die **Box** unter der Sprechblase tippt, öffnet sich die **Tastatur**. Mit **Öffnen** speichert ihr euren Text in der Sprechblase.

## 5. Herausforderung: Nachrichten senden



Mit den **Briefen**  [3] können sich die Figuren **Nachrichten schicken** und sich so untereinander absprechen. Wenn die Empfänger-Figur einen Brief der Sender-Figur erhält, kann sie darauf reagieren.



1. Versendet eine Nachricht. Das kann für die **Sender-Figur** so

aussehen:



2. Programmiert dann die Figur, die diese Nachricht **empfangen** soll. Startet dazu das Programm der Empfänger-Figur mit



[5].



Ihr könnt unterschiedliche Nachrichten an verschiedene Figuren senden. Wichtig ist, dass beide **Umschläge** dieselbe **Farbe** haben. Die Farbe könnt ihr wählen, indem ihr den **kleinen Pfeil** unter dem Umschlag antippt.



[6]

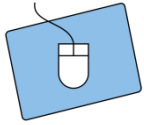
Wenn ihr also den **grünen Umschlag** für die **Sender-Figur** wählt, muss der Umschlag der **Empfänger-Figur** auch **grün** sein.



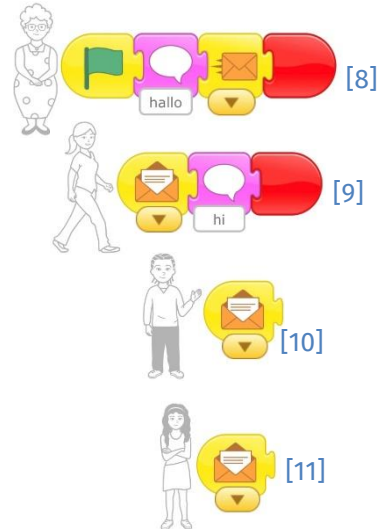
[7]

2

## 5. Herausforderung: Nachrichten senden



5. Programmiert alle **vier Figuren**. Achtet auf die Farbe der Umschläge.




*Super! Alle Herausforderungen gemeistert.*



### Quellenverzeichnis:

**Abb. 1 bis 11** – Quelle: Screenshots aus der ScratchJr-App (<https://www.scratchjr.org/>), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>), abgerufen am 22.03.2022

 – Quelle: InfoSphere, CC BY-SA 4.0 Attribution-ShareAlike 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)