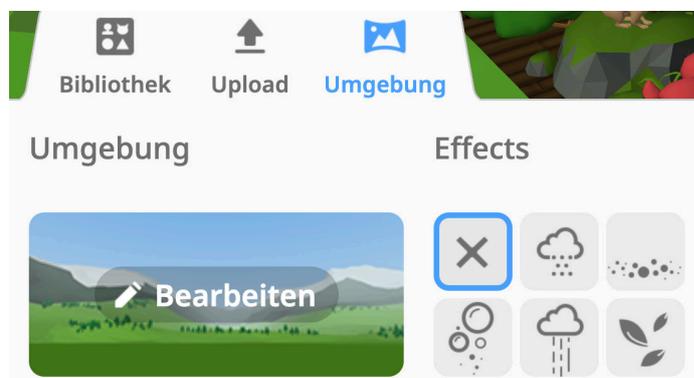


Im Wald gibt es unterschiedliche Tiere und Pflanzen.

Aufgabe: Gestalte eine erste kleine Szene in CoSpaces. Nutze die „Objekt-Bibliothek“, um verschiedene pflanzliche und tierische Beispiel zu finden.

 **TIPP:** Hierbei könntest du dich auch an den verschiedenen Stockwerken des Waldes orientieren. Was wächst zum Beispiel alles in der Krautschicht? Wer bewohnt die Baumschicht?



Aufgabe: Ändere das Aussehen der Tiere.

 Mit einem Rechtsklick auf das ausgewählte Tier öffnest du das Popup-Menü.

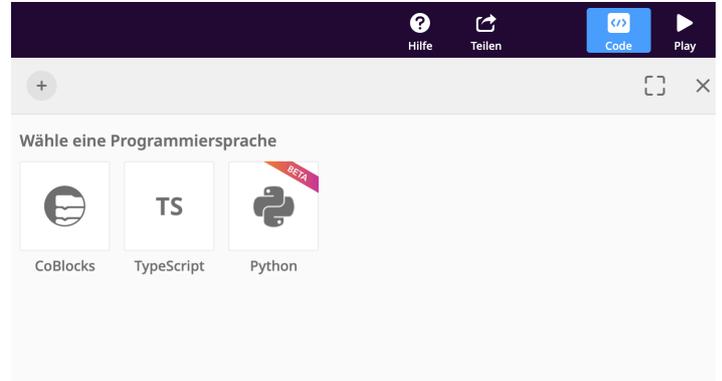
Nutze dann das Menü „Animation“.

Aufgabe: Wähle eine passende Umgebung.

Öffne die Rubrik „Umgebung“.

Gehe auf „Bearbeiten“, um eine neue Umgebung zu laden.

Aufgabe: Lass ein Tier und/oder eine Pflanze etwas über sich erzählen, wenn du es anklickst.



Aufgabe: Schalte das Objekt für CoBlocks frei.



Öffne das Menü durch einen Rechtsklick auf das ausgewählte Tier.

Nutze dann das Menü „Code“, und aktiviere den Regler „In CoBlocks verwenden“.

Aufgabe: Öffne den Programmiereditor.

Wähle die Programmiersprache „CoBlocks“ aus.



Für deine Programmierung kannst du folgende Befehle nutzen. Achte dabei auf die jeweilige Färbung.

