

## VacationPlantLifeSaver

### Arbeitsblatt 4: Gießen nach Wasserbedarf in Abhängigkeit von der Temperatur

Jetzt wird es richtig kompliziert! Natürlich hängt der Wasserstand im Kübel der Pflanze auch von der **Zimmertemperatur** ab: Ist es z.B. im Zimmer nur bis 20°C warm so nimmt der Wasserstand deutlich langsamer ab als wenn es über 25°C warm ist.



In deinem Gießprogramm wird also eine weitere Variable, **die Temperatur**, benötigt. Diese schwankt, wie es bei uns so üblich ist, zwischen 15°C und 30°C im Zimmer. Sie kann mit Hilfe eines Zufallszahlengenerators (den findest du bei den Operatoren) festgelegt werden.

Weil es ganz schön kompliziert ist, mit mehreren Variablen zu arbeiten, solltest du erst Aufgabe 1 erledigt haben bevor du dich an Aufgabe 2 wagst, auch wenn du dich in Scratch schon ganz schön sicher fühlst... 😊

#### Aufgabe 1: (Einzelarbeit)

Wie beim allerersten Programm, sollst du zunächst aus einzelnen vorgegebenen Bauteilen ein funktionierendes Programm erstellen.

Öffne dazu Scratch und lade die Datei „Stufe2zerlegt“ hoch. Du wirst sicher bemerken, dass sich die Skripte für Sprite und die Gießkanne nicht verändert haben. Nur am Skript für die Bühne musst du arbeiten...

#### Aufgabe 2: (Einzelarbeit)

Nun kannst du entscheiden, ob du

- das Skript aus Aufgabe 1 ein wenig verschönerst, z.B. es erscheint eine Sonne am Fenster, wenn die Temperatur höher ist als 20°C oder Sprite bekommt ein anderes Kostüm
- versuchen möchtest, das Programm noch einmal ganz allein nachzuprogrammieren. Das leere Bühnenbild darfst du dazu natürlich benutzen.
- versuchen möchtest, ein ganz eigenes VacationPlantLifeSaver-Programm in Scratch zu schreiben. Das leere Bühnenbild solltest du aber benutzen.