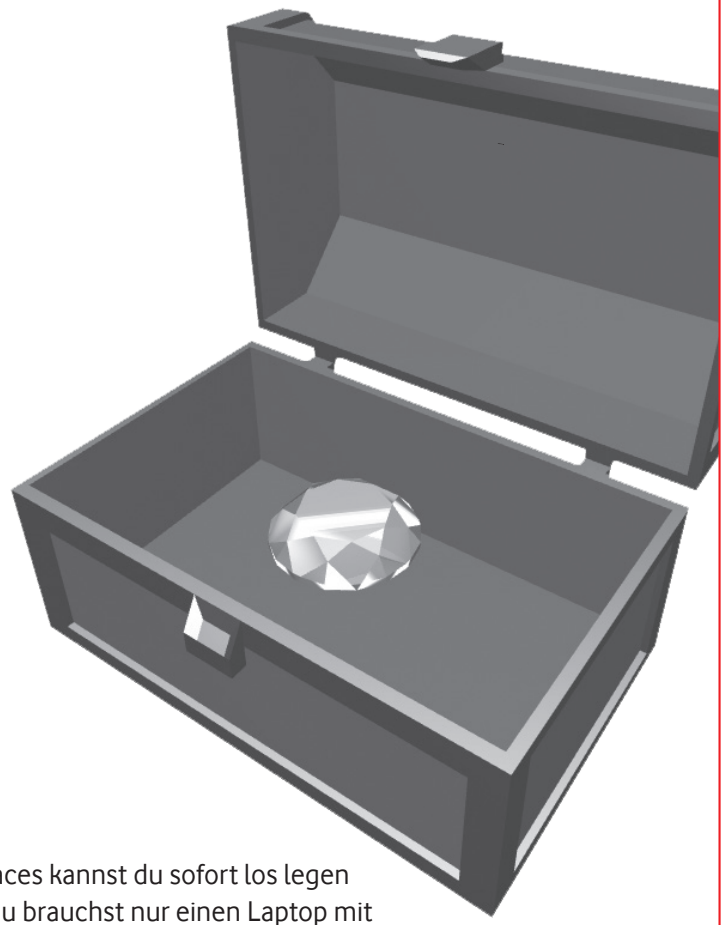
COSPACES
Gehe auf deine eigene virtuelle Schatzsuche.



Übung zum Einstieg

ca. 90 min.

10 Jahre+

Vorwissen: Keines

Du willst dein eigenes 3D Spiel entwickeln? Mit CoSpaces kannst du sofort los legen und virtuelle Welten gestalten und programmieren. Du brauchst nur einen Laptop mit Maus und einen Account. Im Handumdrehen kannst du dein eigenes Spiel mit Freunden und der Familie teilen. Mit Virtual Reality kannst du deine Tiere, Menschen und Objekte hautnah erleben und deine ganz eigene, magische Welt schaffen. Los geht's!

Lernkompetenzen

- Verständnis über den Aufbau einer visuellen Programmiersprache
- Gestalten von virtuellen Welten mit CoSpaces
- Planung eines eigenen Projektes
- Storytelling

Coding For Tomorrow ist eine Initiative der Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH in Kooperation mit JUNGE TÜFTLER gGmbH
www.coding-for-tomorrow.de

CC BY SA

Vorbereitungen für deine **virtuelle Schatzsuche**

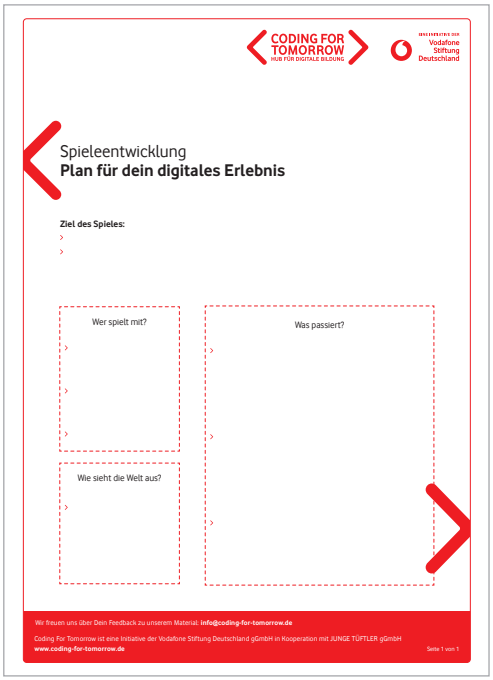
Benötigte Werkzeuge und Materialien

- Laptop
- Internetverbindung
- CoSpaces Zugang

optional:

- Smartphone und VR-Cardboardbox
- VR Brille

So kann deine Schatzsuche später aussehen.
Du kannst dir auch gerne eine eigene Geschichte ausdenken, die du in der Schatzsuche durchspielst. Lass deinen Ideen freien Lauf.


CODING FOR TOMORROW
HUB FÜR DIGITALE BILDUNG

INITIIERT DIE Vodafone Stiftung Deutschland

Spieleentwicklung
Plan für dein digitales Erlebnis

Ziel des Spieles:

Wer spielt mit?

Was passiert?

Wie sieht die Welt aus?

Wir freuen uns über Dein Feedback zu unserem Material: info@coding-for-tomorrow.de

Coding For Tomorrow ist eine Initiative der Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH in Kooperation mit JUNGE TÜFTLER gGmbH
www.coding-for-tomorrow.de

Seite 1 von 1

1. Planung

Am Anfang ist es sinnvoll, dass du einen groben Plan für dein Projekt oder Spiel erstellst. Hierfür kannst du unser Template nutzen. Die folgenden Fragen können dir helfen:

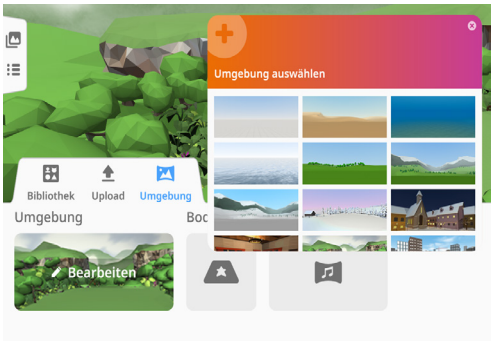
- Was ist das Ziel des Spieles?
- Welche Figuren spielen mit?
- In was für einer Umgebung befinden wir uns?
- Was ist die Haupthandlung bzw. Herausforderung?
- Wie sieht meine Spielanleitung aus?

☞ Wenn du Hilfe bei der Bedienung von CoSpaces brauchst, dann nutze doch unsere Lernkarten „Werde zum Weltenbauer" aus dem Downloadbereich.

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 JUNGE TÜFTLER | 1. Überarbeitung: CC-BY-SA 4.0 CODING FOR TOMORROW

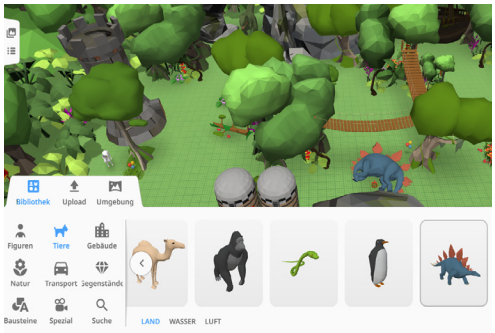
2. Gestaltungsphase

Egal welches Spiel du dir ausdenkst. Alle Projekte leben neben ihrer Geschichte und Handlung vor allem durch die Gestaltung ihrer Umgebung und der Auswahl der Figuren. Hier sind deiner Kreativität keine Grenzen gesetzt.



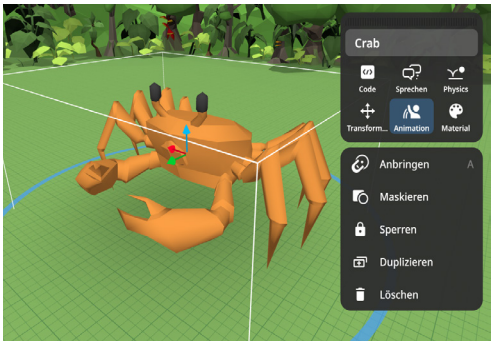
Schritt 01: Wähle unter Umgebung und Bearbeiten neue Hintergründe aus.

☞ Bei einigen kann man über ein Sonnen-, Mond- oder Wolkensymbol auch die Lichtstimmung verändern.



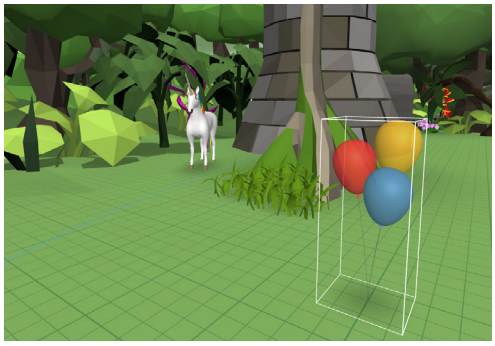
Schritt 02: Gestalte deine Szene mit Gegenständen und Lebewesen.

☞ Überlege dir, welche Rolle deine Figuren im Spiel ausfüllen sollen.



Schritt 03: In dem du deine Figuren mit Animationen versiehst, erweckst du deine Szene zum Leben. Was fällt dir auf, wenn du eine Animation startest?

☞ Animationen lassen sich auch durch deine Programmierung steuern.

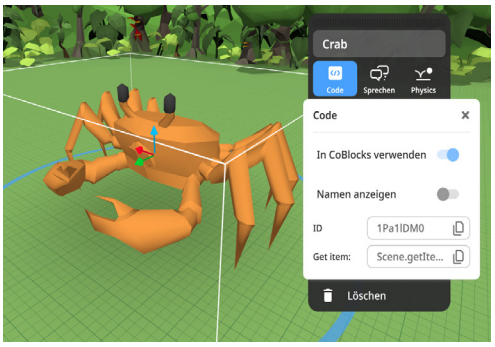


Schritt 04: Denke daran, dass du einen Spieler durch dein Spiel leiten musst. Wie soll er wissen, was zu tun ist? Wie kann er den richtigen Weg finden? In unserem Spiel nutzen wir Luftballons als Wegmarkierungen und Figuren, um das Spiel zu erklären.

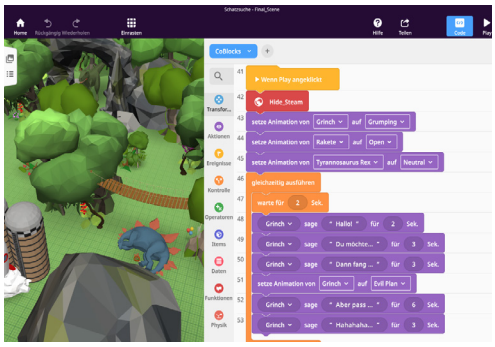
Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 JUNGE TÜFTLER | 1. Überarbeitung: CC-BY-SA 4.0 CODING FOR TOMORROW

3. Programmierung

Um deine Welt zum Leben zu erwecken, kannst du deine Figuren und Objekte animieren oder programmieren (programmieren = Befehle geben). Bevor du die ersten Befehle nutzten kannst, müssen deine Objekte zunächst für die Programmierung freigeschaltet werden. Anschließend suchen wir uns die richtigen visuellen Programmierblöcke aus.

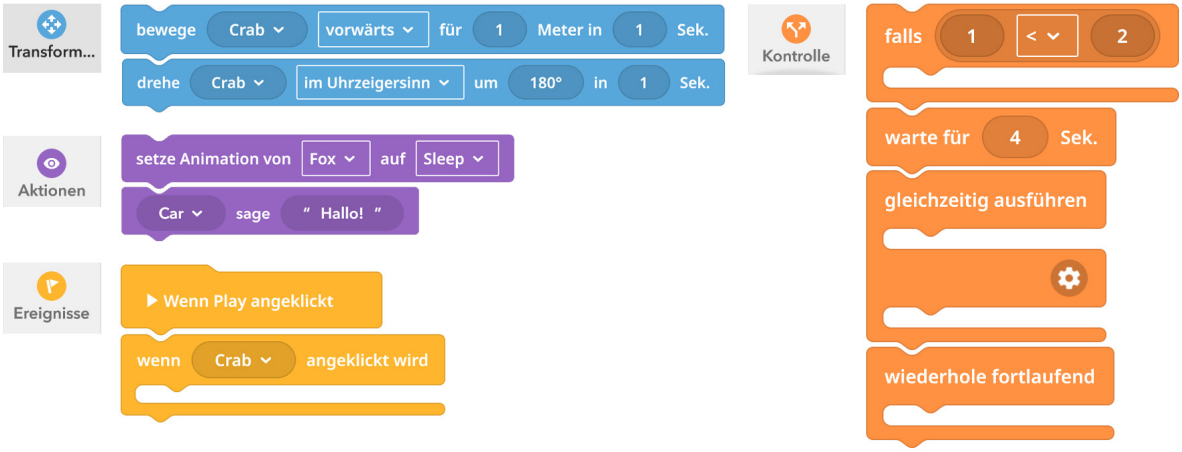


Schritt 01: Wähle eines der Objekte aus und klicke mit der rechten Maustaste darauf. Mit "In CoBlocks verwenden" schaltest du dein Objekt frei.



Schritt 02: Öffne den Programmiereditor und versehe deine Figuren mit Befehlen.

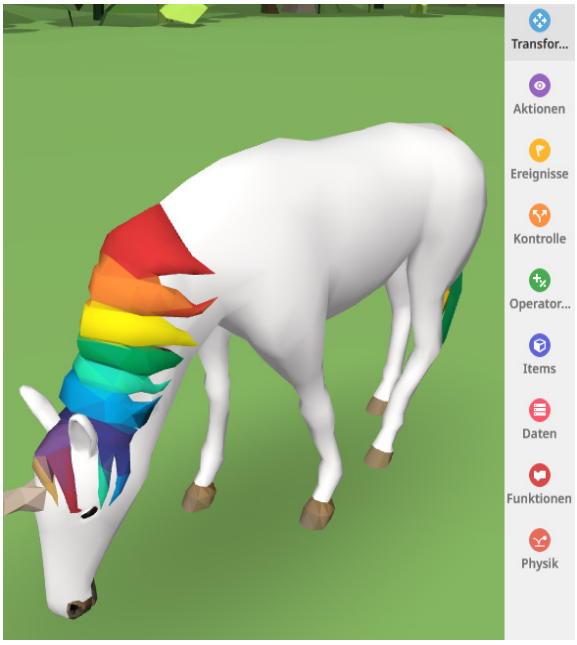
☞ Die unterschiedlichen Befehle sind mit Farben unterteilt.

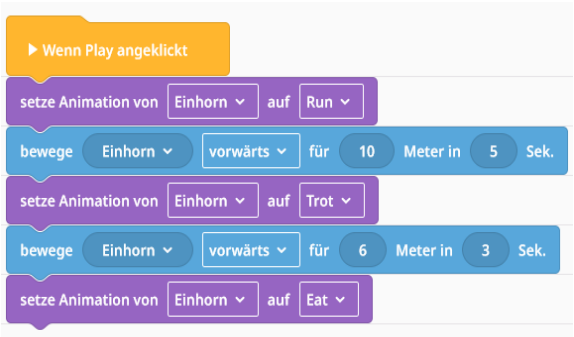


☞ Wenn du Befehle parallel ausführen lassen möchtest, musst du den Befehl "gleichzeitig ausführen" verwenden. Diesen findest du in der Rubrik "Kontrolle".

☞ Mit dem "wiederhole fortlaufend" Befehl kannst du innerhalb dieses Befehlsblocks befindliche Befehle immer wieder ausführen lassen. Dies nennt man Schleife (englisch Loop). Du findest den Befehl ebenfalls in der Rubrik "Kontrolle".

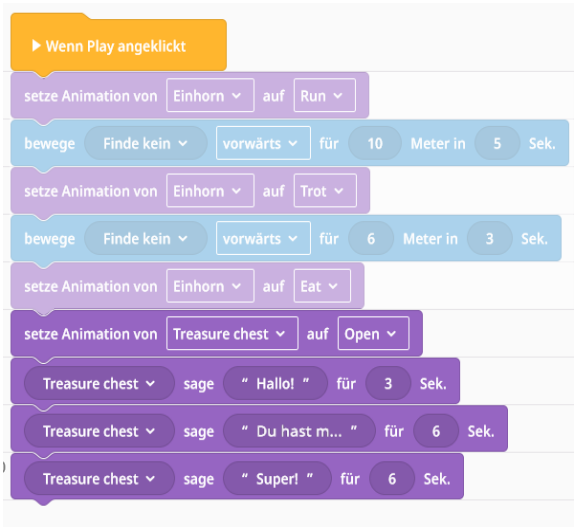
Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 JUNGE TÜFTLER | 1. Überarbeitung: CC-BY-SA 4.0 CODING FOR TOMORROW





Schritt 03: Bewege eine Figur durch deine Szene. Nutze hierfür die oben stehenden CodeBlöcke. Hast du verstanden, worin sich der Befehl "bewege" und "setze Animation ..." unterscheiden? Probiere sie einzeln aus.

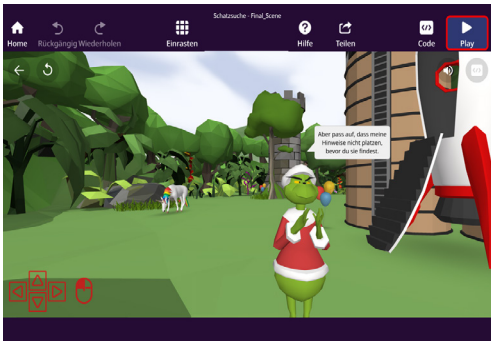
☞ Denke an Schritt 01 bevor du programmierst und beachte den Namen deiner Figur.



Schritt 04: Lass deine Figur etwas sagen. Nutze hierfür erneut die oben stehenden CodeBlöcke. Allerdings wird beim "sage" Befehl nur eine Sprechblase eingeblendet. Wenn du richtigen Sound nutzen möchtest, schau mal bei den CoSpaces Lernkarten in unserem Downloadbereich vorbei.

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 JUNGE TÜFTLER | 1. Überarbeitung: CC-BY-SA 4.0 CODING FOR TOMORROW

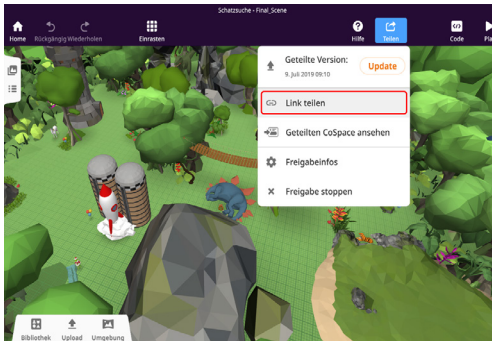
4. Testen und Teilen



Schritt 01: Wenn du deine Animationen und deine Programmierung testen möchtest nutze den Play-Button.

☞ Denkt daran, dass du nur Dinge, die sich direkt vor der Kamera befinden, sehen kannst.

☞ Als Standardsteuerung sind die Pfeiltasten und die linke Maustaste bereits eingestellt.



Schritt 02: Wenn dein Spiel fertig ist, teile es mit deiner Familie oder deinen Freunden.

☞ Versuche den Spieltestern nicht zu helfen, und keine Hinweise zu geben, wie man das Spiel spielt. So kannst du testen, ob, deine Spielanleitung funktioniert.

☞ Nutze ihre Anmerkungen, um es zu verfeinern und zu verbessern.

☞ Achte darauf, dass der Spieler in deinem Spiel nicht zu weit schauen kann, damit er deine Hinweise auch ein wenig suchen muss. Du kannst das Spiel auch durch zu lösende Quizfragen oder Aufgaben erschweren. Lass deiner Fantasie und Kreativität freien Lauf.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 JUNGE TÜFTLER | 1. Überarbeitung: CC-BY-SA 4.0 CODING FOR TOMORROW