

## VacationPlantLifeSaver

### Arbeitsblatt 3: Gießen nach Wasserbedarf

Bisher wird unsere Pflanze immer dann von der Katze Sprite gegossen, wenn eine bestimmte Zeit vergangen ist. In Wirklichkeit hängt das Gießen aber von **mehreren Faktoren** ab.

#### Aufgabe 1: (Einzelarbeit)

Notiere hier, wovon es abhängt, wie oft eine Pflanze gegossen werden muss:

#### Aufgabe 2: (Partnerarbeit)

Sicherlich hast du in Aufgabe 1 auch notiert, dass das Gießen davon abhängt, wie feucht die Erde der Pflanze ist. Wir nennen das hier den „Wasserstand“ im Kübel.

Überlege zusammen mit deinem Nachbarn, wie ein Programm funktionieren könnte, bei dem Sprite **nicht** nach einer bestimmten Zeit zum Gießen geht sondern **immer dann, wenn der Wasserstand zu niedrig** wird.

Notiert beide euer Ergebnis:

### Aufgabe 3: (Einzelarbeit)

Öffne Scratch und lade die Datei „Stufe2ohneTemperatur“ hoch. Probiere das Programm aus.



- a) Sieh dir die **Skripte von Bühne, Sprite und Gießkanne** an und überlege dir, warum das Programm funktioniert.  
Notiere hier Fragen zum Programm:
- b) Leider funktioniert das Programm so, dass Sprite **nur einmal** die Pflanze gießt. Eigentlich soll er aber **immer dann** gießen, **wenn** der **Wasserstand zu niedrig** ist. Ändere das Programm so ab, dass Sprite das auch macht.  
(Falls du Hilfe brauchst: Lade die Datei „Stufe2ohneTemperaturmitHilfe“ hoch, da findest du im Skript der Bühne einen Tipp.)
- c) Wenn du noch Zeit hast, „spiele“ ein wenig mit dem Programm herum. Du kannst probieren:
- den Wasserstand im Kübel schneller sinken zu lassen
  - Sprite schneller laufen zu lassen
  - Sprite nur 10mal laufen zu lassen (weil die Ferien dann vorbei sind...)
  - ....