

Karte Scratch #13

Ein Zufallstextgenerator

Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch13

Aufgabe:

Sicherlich kennst du das Knickspiel – oder? Das geht so: Der erste Mitspieler schreibt eine Zeitangabe, der zweite ein transitives Verb (essen, gehen, tragen,...) der dritte eine Person, der vierte ein Ding im Akkusativ (4. Fall). Daraus entstehen seltsame Sätze.

Zum Beispiel:

Jeden Morgen – zerreißt -- Herr Dimpflinger -- seinen Schlafrock.

Versuche in Scratch einen Zufallsgenerator zu bauen. Verwende dafür Listen aus denen durch Zufall je ein Element ausgewählt wird. Die ausgewählten Elemente werden zu einem Satz zusammengefügt.



Varianten:

Nutze mehr Listen,

Der nächste Zufallssatz soll erscheinen, wenn geklatscht wird.