

Programmieren mit Scratch

Ich kenne die Elemente von Scratch und kann einfache Abläufe programmieren.

Die wichtigsten Grundregeln:

Programmierprinzipien:

- Start Es braucht immer ein Startereignis, einen Grund für einen Beginn.
 Move Lege *zuerst die Richtung* vor, dann die Geschwindigkeit der Bewegung.
 Ziehe die Befehle wie ein Puzzle *aneinander*, so dass sich ein Ablauf ergibt.
 Durch *langsame Bewegungen* oder *Pausen* siehst du besser, was passiert.



Die **grüne Flagge** startet dein Programm. Dies kann allerdings auch anders programmiert werden, z.B. Start durch die Leertaste oder eine andere Aktion. Die **rote Stopptafel** stoppt Aktionen, die nicht von selber beendet werden.

<u>Englisch</u>	<u>Deutsch</u>	<u>Aufgabe, Effekt</u>
Events	Ereignis	Damit kannst du Ereignisse starten, aber auch angeben, wann/weshalb und wie oft etwas stattfinden soll.
Control	Steuerung	Du bestimmst, wie <i>oft</i> , wie <i>schnell</i> und in welcher Situation etwas stattfinden soll. Es sind auch <i>Bedingungen</i> möglich: Ziehe alle gewünschten Aktionen in sie hinein!
Motion	Bewegung	Damit kannst du die <i>Richtung</i> und <i>Distanz</i> einer Bewegung steuern
Stage	Bühne	Dieses Feld ist genau vermessen, wodurch man die Position und Richtung mit Zahlenwerten genau festlegen kann. Waagrecht ist die X-Achse, Senkrecht die Y-Achse. Der Mittelpunkt ist der Punkt 0 / 0. Dadurch sind die Punkte links davon und darunter im negativen Zahlenbereich. <i>Es gibt also Punkte 7/7, darunter 7/ - 7 und links - 7/ -7.</i>

Kleines Scratch – Wörterbuch:

backdrop	Hintergrund, Kulisse
bounce	abprallen
broadcast	senden, ausstrahlen
create	erschaffen
delete	löschen
edge	Rand, Kante

key	Taste, Schlüssel
script	Drehbuch, Befehlsfolge
size	Grösse
sprite	Kobold, Wicht
switch	Wechseln, schalten
until	bis

Du kannst das Programm auch online benutzen: [Scratch-Online](https://scratch.mit.edu/) auf Deutsch