

unplugged²scratch

1. Legt die einzelnen Programmierblöcke so untereinander, dass ein Schweizerkreuz entsteht.

Mehrere Lösungen führen zum Ziel.



2. Zeichnet euer Programm mit einem Bleistift nach.



3. Baut eure Lösung online nach, um sie zu überprüfen.

Geht dazu auf <https://scratch.mit.edu> und klickt oben links auf

Entwickeln

Durch einen Klick auf  oben links könnt ihr jederzeit die Sprache wechseln.

Tipps und Tricks findet ihr auf der zweiten Seite dieses Handouts.

Alternativen für Tablets: Die Scratch 3 Demo funktioniert recht gut: <https://ilk.github.io/scratch-gui> oder <https://snap.berkeley.edu/> und auf [Run Snap! now](#) klicken.

Klicke zu starten auf die grüne Fahne.

Mehrmals hier und auf die Katze klicken macht sie kleiner.

Wir benötigen „Bewegung“, „Malstift“, „Ereignisse“ und „Steuerung“.

Ziehe die Blöcke ins Programmierfeld, füge sie aneinander und passe ihre Werte an.

Diese zwei Blöcke bringen die Katze zurück in die Anfangsposition.

The screenshot shows the Scratch interface with a cat sprite on the stage. The script area contains the following code blocks: a 'When green flag clicked' event block, a 'move 10 steps' block, a 'turn 15 degrees right' block, a 'set direction to 90 degrees' block, a 'turn to mouse cursor' block, a 'go to x: 0 y: 0' block, a 'go to mouse cursor' block, and a 'slide in 1 second to x: 0 y: 0' block. The 'Sprites' panel shows the cat sprite selected. The 'Scripts' panel is active, showing the 'Ereignisse' (Events) and 'Bewegung' (Movement) categories.