

Programmierungsumgebung Scratch



Leitfrage: Wie genau funktioniert die Programmiersprache Scratch?

1 // Das Programmfenster

Programmiersprache Scratch

1.1 Ordne die Bereiche des Scratch-Fensters ihren Aufgaben zu. Trage die passende Nummer in das Kästchen ein.

- | | |
|-------------------------|---|
| 1 Codebereich | ☐ A hier läuft das Programm ab |
| 2 Skriptbereich | ☐ B Wechsel zwischen Code, Kostümen und Klängen |
| 3 Bühne | ☐ C listet alle Codeblöcke auf |
| 4 Figurenliste | ☐ D hier steckt man die Blöcke zusammen |
| 5 Registerkarten | ☐ E hier wählt man Figuren aus |

1.2 A Beschreibe, was eine visuelle Programmiersprache ist.

2 // Ein Koordinatensystem

Die Bühne

2.1 Ergänze die Lücken.

Die Mitte der Bühne ist der Ursprung (____ | ____). Die x-Werte reichen von ____ bis ____, die y-Werte von ____ bis ____.

2.2 Zeichne ein Koordinatensystem der Bühne. Markiere die Katze bei (100|-50) und einen Ball bei (-200|150).

3 // Figuren haben Attribute

Figuren

3.1 M1 Aufgabe 2: Beschreibe die Auswirkungen, wenn du die Attribute veränderst.

Attribut	Auswirkung
Größe	
Richtung	
Sichtbarkeit	
Position	

aus der Präsentation übernehmen

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.