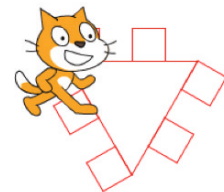
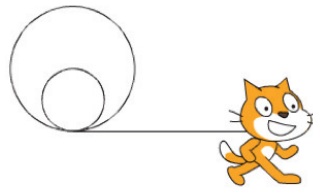
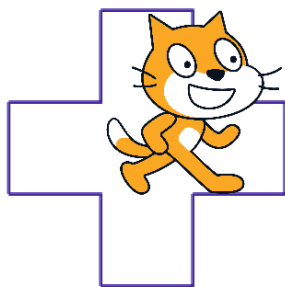


Auftrag

Unplugged2Scratch

1. Legt die einzelnen Programmierblöcke so untereinander, dass ein Schweizerkreuz entsteht. Falls ihr dieses bereits kennt, wählt eine andere Figur aus.



Mehrere Lösungen führen zum Ziel.

2. (Freiwillig) Testet euer Programm, indem ihr die einzelnen Schritte mit einem Bleistift nachzeichnet.



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

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



Scratch 3 läuft mit HTML5 und JavaScript. Flash wird seit dieser Version nicht mehr benötigt. Somit läuft Scratch 3 auf auch Tablets.

¹ Tipp: Überlegt, wie sich ein Kreis aus kurzen Strecken und Drehungen zusammensetzt.
² Tipp: Arbeitet mit einer dreifachen Verschachtelung.

Die Benutzeroberfläche von Scratch 3

The image shows the Scratch 3.0 editor interface with several German annotations explaining its components:

- Stelle die Sprache der Oberfläche und des Codes hier ein.** (Set the language of the interface and the code here.) - Points to the language dropdown menu in the top left.
- Klicke zum Starten des Programms auf die grüne Fahne** (Click the green flag to start the program) - Points to the green flag icon in the top right.
- Block aus „Ereignisse“.** (Block from „Events“.) - Points to a 'Wenn angeklickt wird' (When clicked) block.
- Ziehe die Blöcke ins Programmierfeld, füge sie aneinander und passe ihre Werte an.** (Drag the blocks into the programming field, join them together and adjust their values.) - Points to a sequence of movement blocks.
- Diese beiden Blöcke bringen die Katze zurück in die Ausgangsposition.** (These two blocks bring the cat back to its starting position.) - Points to 'gehe zu x: 0 y: 0' and 'setze Richtung auf 90 Grad' blocks.
- Du brauchst Blöcke aus „Bewegung“, „Ereignisse“ und „Steuerung“.** (You need blocks from „Movement“, „Events“ and „Control“.) - Points to the category tabs on the left sidebar.
- Den Malstift und all seine Befehlsblöcke kannst du hier als Modul hinzuladen.** (You can load the paintbrush and all its command blocks here as a module.) - Points to the 'Malstift' (Paintbrush) module icon at the bottom left.

The interface includes a top menu bar (Datei, Bearbeiten, Tutorien), a left sidebar with category tabs (Skripte, Kostüme, Klänge), a central programming area with a grid of blocks, and a right sidebar with a stage preview and a character selection area.