

Lehrmaterial

Digitales Programmieren II - Scratch Jr - Einführung

SCRATCH JR Benutzeroberfläche

1: Home icon
 2: Stage icon
 3: Background icon
 4: Characters icon
 5: Background image
 6: Character image
 7: Undo icon
 8: Red flag icon
 9: Stage image
 10: Add image icon
 11: Loop block
 12: Repeat block
 13: Repeat block
 14: Repeat block
 15: Say block
 16: When green flag clicked block



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- 1 **Home Button**
Dies bringt dich zur Startseite.
- 2 **Bühne**
Hier siehst du was du programmiert hast.
- 3 **Präsentations Modus**
Vergrößere die Bühne als Vollbild.
- 4 **Raster**
Schalte das x-y Koordinaten Raster an oder aus.
- 5 **Hintergrund Auswahl**
Wähle oder kreiere einen Hintergrund für die Bühne.
- 6 **Text hinzufügen**
Entwirf Überschriften / Beschreibungen, die auf der Bühne sichtbar werden.
- 7 **Zurücksetzen**
Es werden alle Figuren auf ihre Startposition zurückgesetzt. Dabei wird der Code nicht gelöscht.
- 8 **Grüne Fahne**
Starte alle Skripte, die mit der "grünen Fahne" beginnen.
- 9 **Seiten**
Drücke auf das "Plus" Zeichen um eine neue Seite hinzuzufügen. Um eine Seite zu löschen drücke länger auf diese bis das "rote x"erscheint.
- 10 **Projekt speichern**
Gib deinem Projekt einen Namen.
- 11 **Rückgängig und Wiederherstellen**
Wenn du einen Fehler machst, klicke auf den linken Pfeil. Klicke auf den rechten Pfeil, um deine vorherige Aktion wiederherzustellen.
- 12 **Programm-Skripte**
Füge unterschiedliche Blöcke aneinander, um ein Programm zu schreiben, welches der Figur sagt, was es tun soll. Um einen Block oder das Skript zu löschen, ziehe es aus der Programmier-Ebene heraus.
- 13 **Programmier-Ebene**
Hier verbindest du die einzelnen Programmierblöcke miteinander, um ein Skript zu erschaffen.
- 14 **Block Palette**
Dies ist das Menü der Programmierblöcke.
- 15 **Block Kategorien**
Es gibt unterschiedliche Kategorien:
Ereignis Blöcke (gelb), Bewegung (blau), Aussehen (lila), Klang (grün),
Steuerung (orange), End Blöcke (rot).
- 16 **Figuren**
Wähle eine oder mehrere Figuren für dein Projekt aus. Um eine Figur zu löschen, drücke länger auf diese bis das "rote x"erscheint.