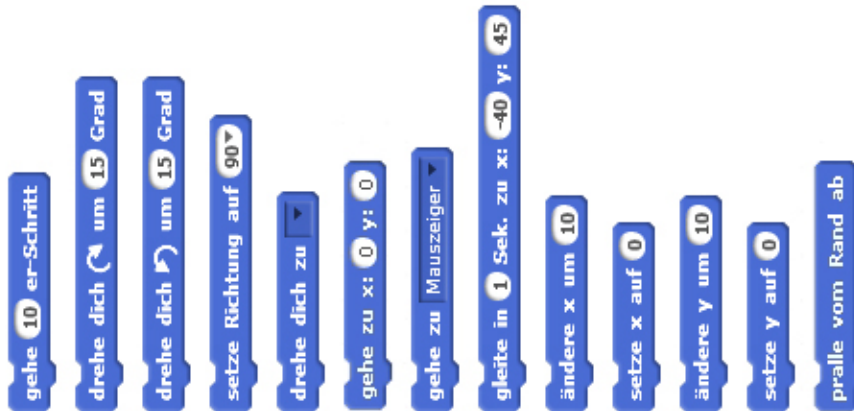


Arbeitsblatt 32: Einige Scratch-Befehle

Bewegung



Scratch movement blocks including: gehe 10 er-Schritt, drehe dich um 15 Grad, drehe dich um 15 Grad, setze Richtung auf 90, drehe dich zu, gehe zu x: 0 y: 0, gehe zu Mauszeiger, gleite in 1 Sek. zu x: -40 y: 45, ändere x um 10, setze x auf 0, ändere y um 10, setze y auf 0, pralle vom Rand ab.

Aussehen



Scratch appearance blocks including: sage Hallo! für 2 Sek., sage Hallo!, zeige dich, verstecke dich, wechsele zu Bühnenbild nächstes Bühnenbild, ändere Größe um 10, setze Größe auf 100 %.

Steuerung



Scratch control blocks including: warte 1 Sek., wiederhole 10 mal, wiederhole fortlaufend, falls dann, falls dann sonst, warte bis, wiederhole bis, stoppe alles.

Ereignisse



Scratch event blocks including: Wenn angeklickt, Wenn Taste Leertaste gedrückt, Wenn das Bühnenbild zu flusslandschaft wechselt, Wenn ich Nachricht 1 empfange, sende Nachricht 1 an alle.

Daten



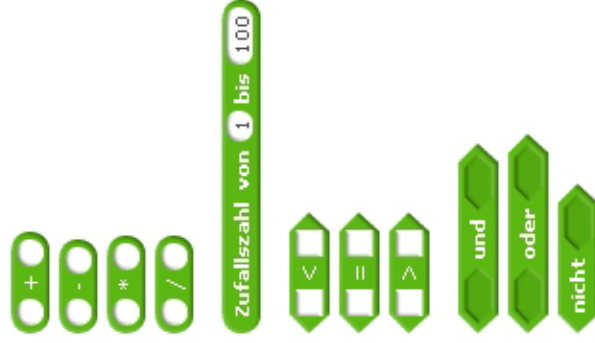
Scratch data blocks including: Variable, setze Variable auf 0, ändere Variable um 1.

Fühlen



Scratch sensing blocks including: wird berührt?, Taste Leertaste gedrückt?

Operatoren



Scratch operator blocks including: +, -, *, /, Zufallszahl von 1 bis 100, <, =, >, und, oder, nicht.