## WOCHE 2

#### SCRATCH FÜR FORTGESCHRITTENE

## LERNZIELE

- Erweiterte Funktionen von Scratch kennenlernen
  - Eigene (Funktions)blöcke definieren
- Wichtige Begriffe:
  - Funktionen Parameter



#### WAS MACHT DIESES PROGRAMM?



#### WIE GEHT ES BESSER?

```
gehe 10 er-Schritt

drehe dich ( um 90 Grad
```

? gehe im Quadrat

LÖSUNG: FUNKTIONEN!

#### WELCHE VARIANTE IST BESSER?

```
setze x auf 0
setze y auf 0
ändere x um 50
ändere y um 66
```



## **FUNKTIONEN**

- Mehrere Anweisungen , unter einem Namen erreichbar
- Bereits bekannt aus Mathematik:

$$f(x) = x^2$$
  $sin(90)$ 

# WAS SIND DIE VORTEILE?

## MOTIVATION

- Erhöht die Lesbarkeit
- Code ist wiederverwendar
- ✓ Leichtere Verwendbarkeit
- Abstrakte Beschreibung, Details müssen nicht bekannt sein

## IN A NUTSHELL



```
gehe 10 er-Schritt

drehe dich ( um 90 Grad

gehe 10 er-Schritt

drehe dich ( um 90 Grad

gehe 10 er-Schritt

drehe dich ( um 90 Grad

gehe 10 er-Schritt

drehe dich ( um 90 Grad

gehe 10 er-Schritt
```



gehe im Quadrat

## AUFBAU EINER FUNKTION $F(X) = X^{2} IN SCRATCH:$

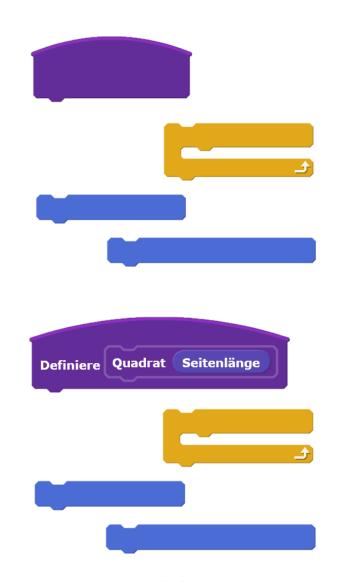
- Funktionsname
- Parameter
- Funktionswert/Funktionsrumpf



## DEMO: FUNKTIONEN

#### **AUFGABE 1: QUADRAT-FUNKTION**

- Schreibt eine Funktion Quadrat, die eine Figur ein Quadrat mit Seitenlänge 10 laufen lässt
- Erweitert das Programm so, dass die Figur beliebige Quadrate laufen kann



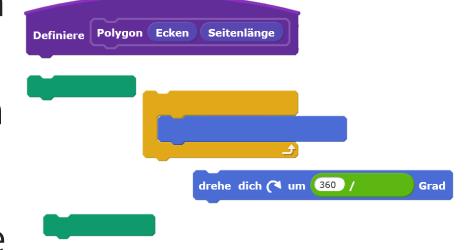


## WIE LÄSST SICH DIE FUNKTION WEITER ABSTRAHIEREN?

- Statt Vierecke: N-Ecke (Polygone)
- Weitere Parameter: Stiftdicke, Farbe ...

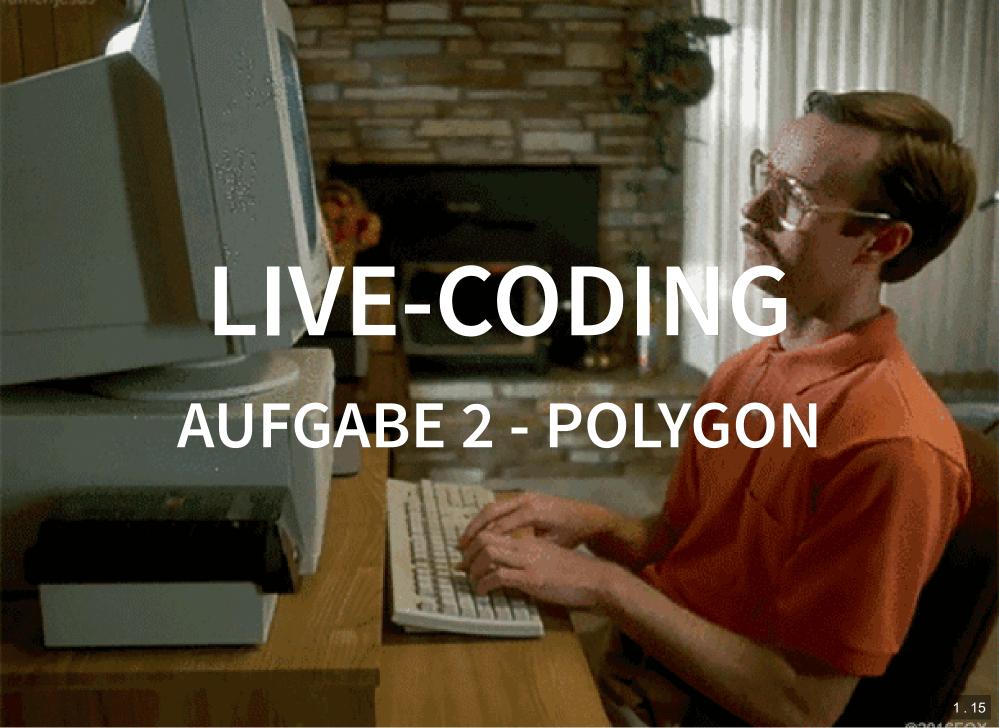
#### **AUFGABE 2: POLYGON**

 Verbessert eure Funktion nun, sodass sie Figuren mit beliebig vielen Ecken zeichnen kann



 Testet anschließend eure definierte Funktion!

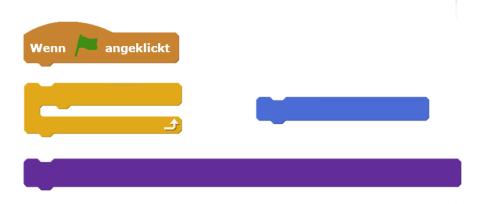






## ZUSATZAUFGABE: FIGUREN ZEICHNEN

 Schreibt ein Programm, das zufällig 100 Figuren auf der Leinwand zeichnet





## **FAZIT**

- Funktionen fassen Anweisungen unter einem Namen zusammen
- Eine Funktion besteht aus:
  - Name
    Parameter
    Funktionswert/-rumpf
- Vorteile von Funktionen:
  - ✓ Besser lesbar
    ✓ Leichter verwendbar
  - ✓ wiederverwendbar

