

Challenge 02: Scratch

Einführung Scratch

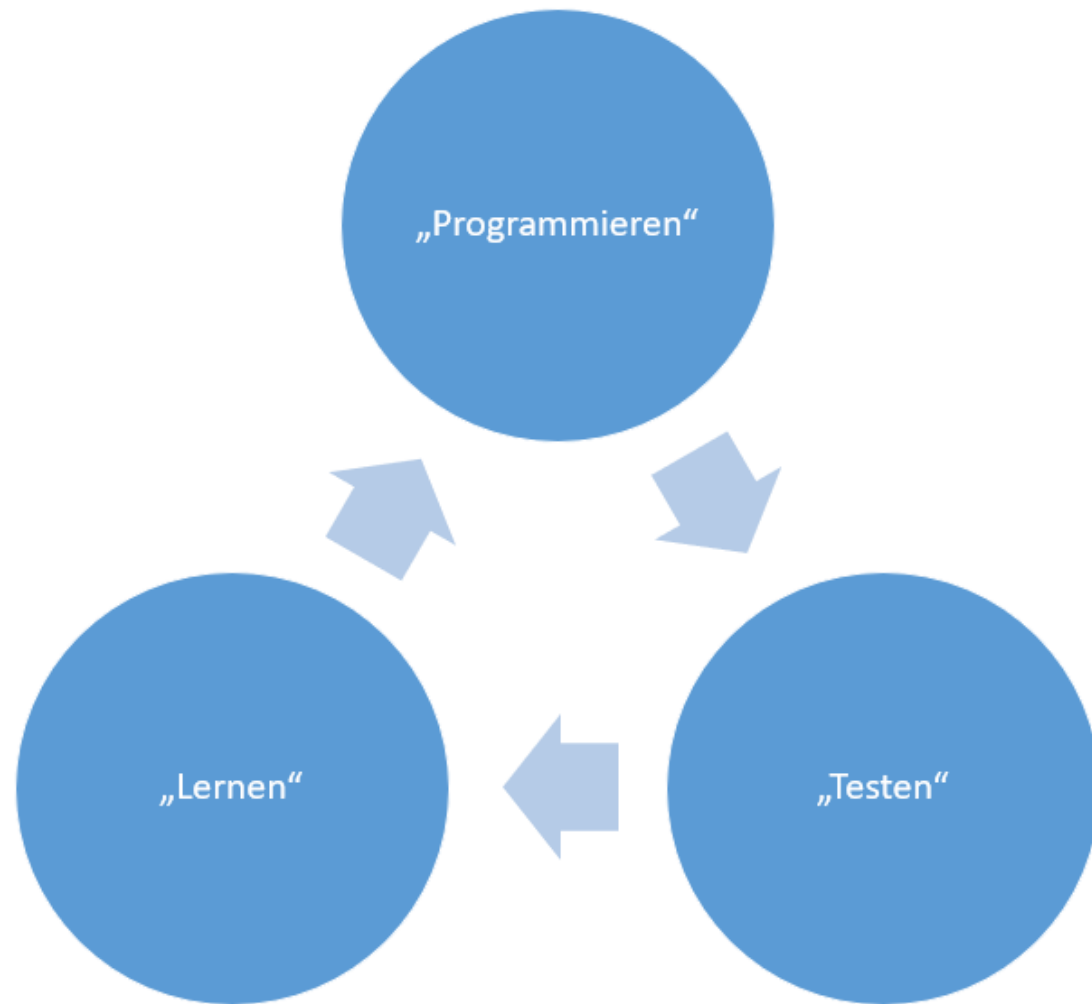
Prof. Dr. Ulrike Plach

Challenge: Scratch

Verwendung von bestehenden und
eigenen Blöcken in Scratch

Prof. Dr. Ulrike Plach

Vorgehensweise



Challenge: Scratch

Verwendung von Hintergründen
und weiteren Figuren in Scratch

Prof. Dr. Ulrike Plach

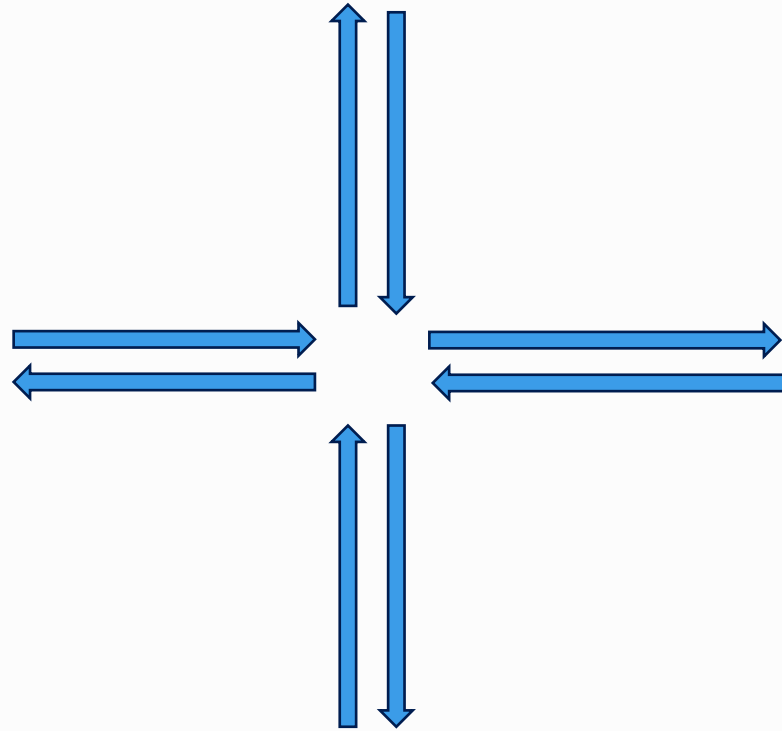
Challenge 02: Scratch & Robotik

Programmieren des Lego ® Roboters

Prof. Dr. Ulrike Plach

02 Scratch & Robotik

Zielsituation



Ziel ist es nun, dass der Lego ® Roboter diese Sternformation abfährt.