

Die Entwicklungsumgebung kennen lernen

Was deine Entwicklungsumgebung alles kann

Wichtig: Dir sagt das Wort "Entwicklungsumgebung" nichts? Dann les nochmal hier nach: [Klick mich!](#)

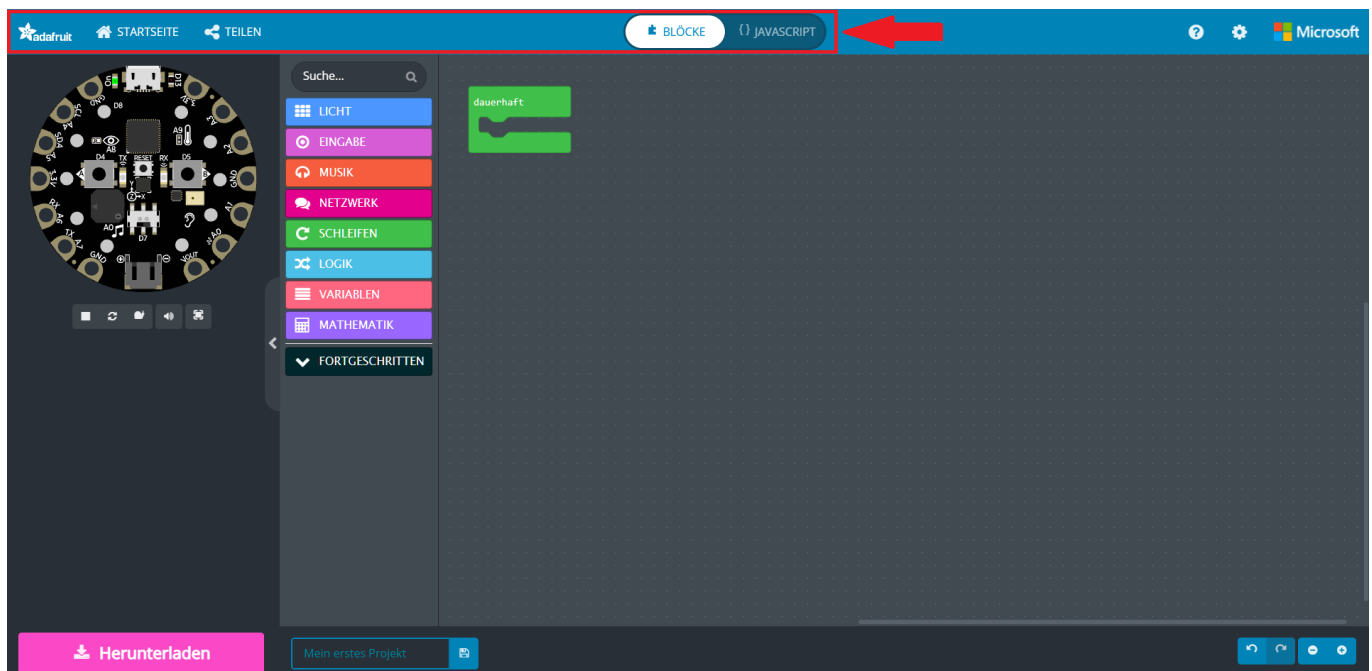
Auch wichtig: Nachfolgend werden dir die Funktionen der Entwicklungsumgebung erklärt. Zögere nicht, einfach auf Knöpfe, Menüs, oder anderes zu klicken um die Entwicklungsumgebung selbst zu erkunden!

Übersicht

Voraussetzung hierfür ist, dass du bereits ein Projekt auf makecode.adafruit.com offen hast. (Schritte von #01)

Nachfolgend werden dir hier die einzelnen Funktionen der Entwicklungsumgebung grob erklärt. Wenn du einzelne Dinge nicht direkt verstehst, mache dir keine Sorgen. In späteren Beispielen werden diese auch ausführlich erklärt.

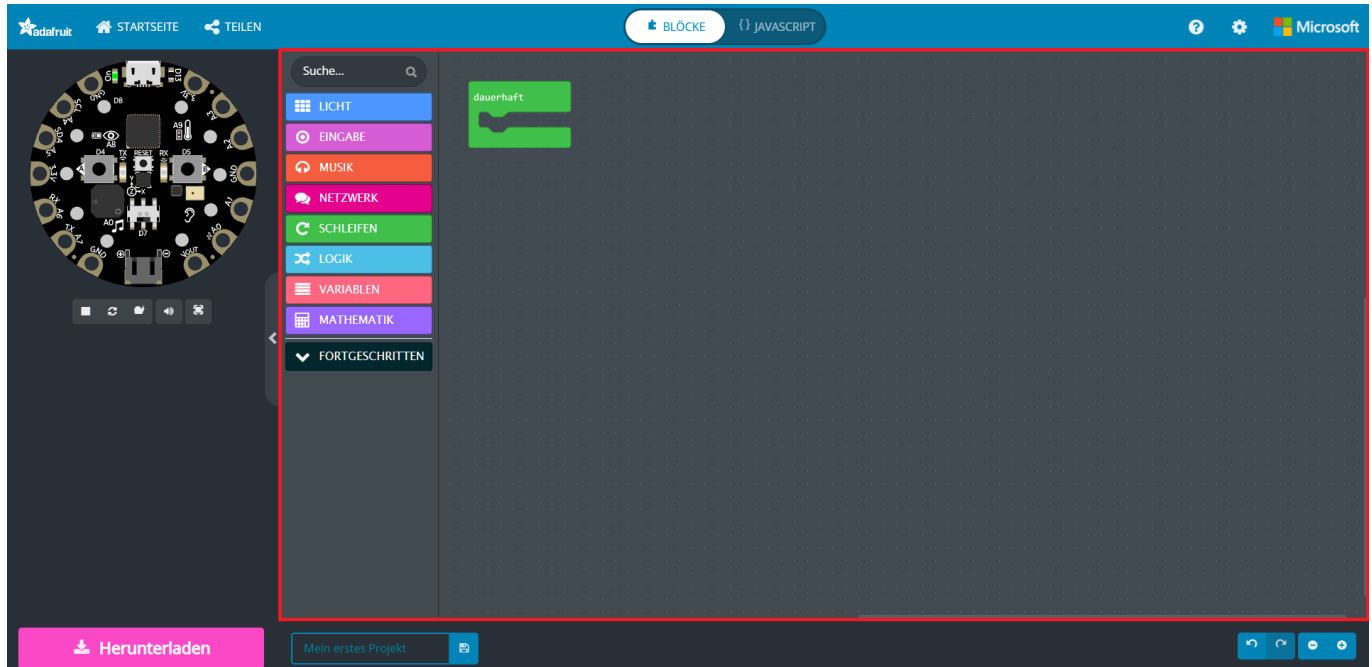
1. Die Menüleiste



Hier gibt es erstmals nicht so viel zu tun. Mit den "Adafruit" und "Startseite" Knöpfen kommst du wieder zurück auf die Startseite und kannst dort deine Projekte einsehen. Mit dem "Teilen" Knopf kannst du, wenn du möchtest, dein Projekt mit deinen Freunden teilen. Interessanter ist hier die Einstellung "Blöcke / Javascript". Hier kannst du deine Entwicklungsumgebung so umstellen, dass du entweder mit den Blöcken oder mit Javascript (einer sehr bekannten Programmiersprache) programmierst. Wir programmieren aber weiterhin mit Blöcken.

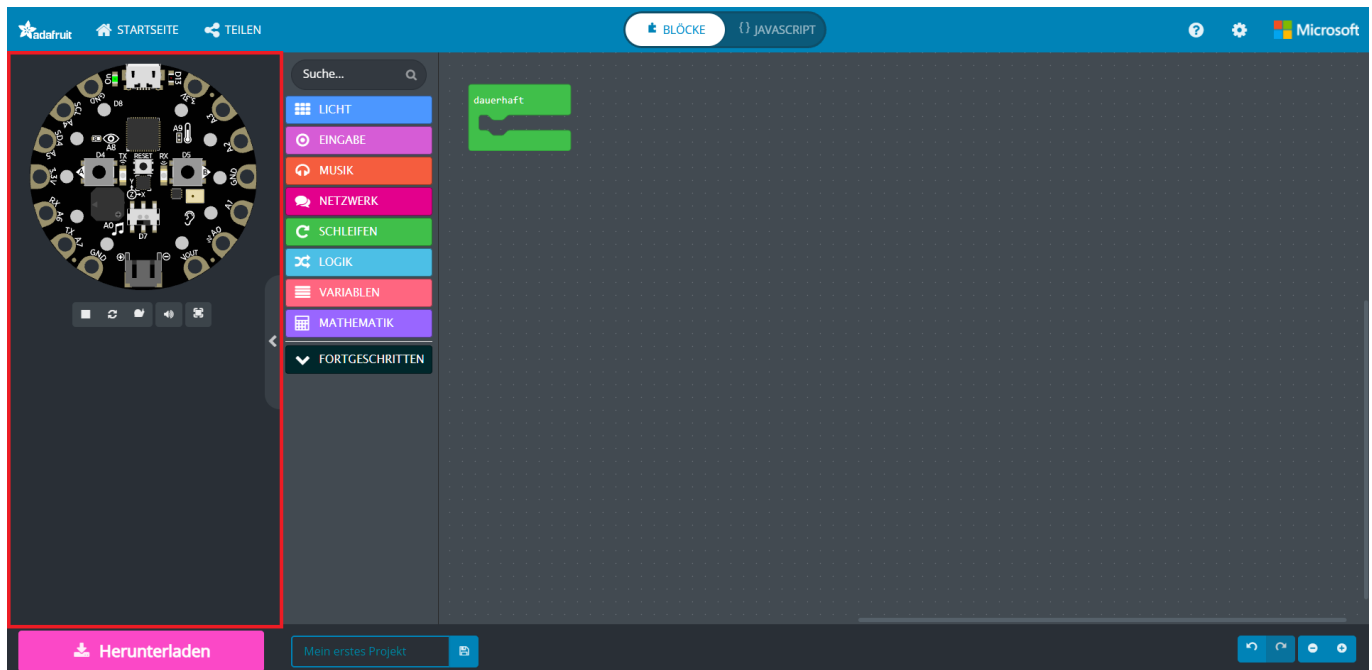
(Tipp: Du kannst später, wenn wir schon ein Programm haben, auf "Javascript" umstellen um ein bisschen diese Programmiersprache zu erkunden.)

2. Der Editor



Im Editorbereich programmieren wir das Programm. Der Editor unterteilt sich nochmal in zwei Teile:
Links kannst du auf die bunten Knöpfe klicken, um die Blockmenüs zu öffnen. Diese Blöcke kannst du dann auf die Arbeitsfläche auf der rechten Seite ziehen, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst.
Dies ist der Hauptbereich, in dem du dich die meiste Zeit beim Programmieren aufhalten wirst.

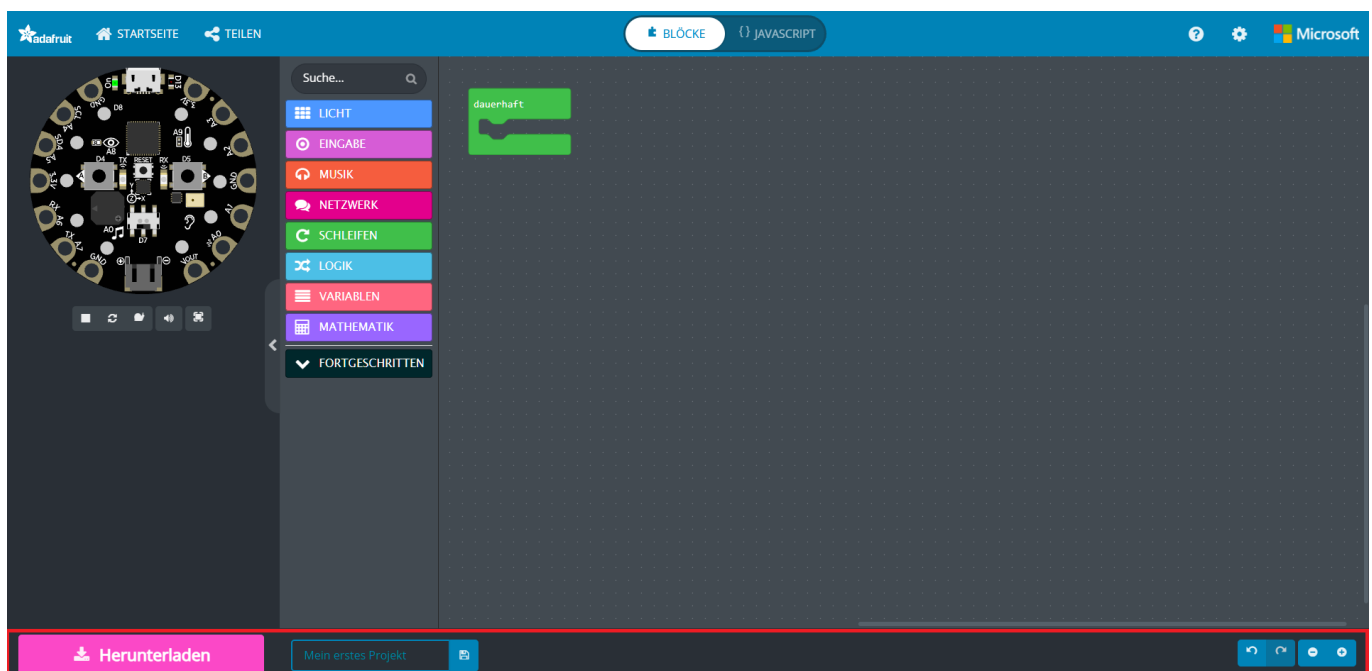
3. Der Simulator



Links siehst du den Simulator mit unserem Playground Board. Hier kannst du deinen Code direkt testen und ausprobieren.

Mit den Knöpfen unter dem Playground Board kannst du die Simulation Starten oder Stoppen, Neustarten, in Zeitlupe laufen lassen, den Ton an- oder ausschalten und die Simulation auf Vollbild stellen. Hier reicht es zu wissen, dass du die Simulation starten und stoppen kannst, indem du auf den Knopf ganz links drückst.

4. Die Fußzeile



Zuletzt kommen wir zur Fußzeile unserer Entwicklungsumgebung. Hier haben wir bereits den Namen des Projektes geändert und gespeichert! Jedoch kann

man hier noch mehr machen:

Hier ist es möglich, dein Programm herunterzuladen und auf dein echtes Playground Board zu spielen. Ebenfalls kannst du, wenn du auf die Knöpfe ganz rechts links-klickst, entweder dein Programmierbereich vergrößern oder verkleinern.

Perfekt! Du kennst nun die Grundlagen der Entwicklungsumgebung. Denke daran, dass du nicht alles direkt auswendig lernen musst. Komme einfach zu einem späteren Zeitpunkt wieder zurück, falls dir etwas nicht einfallen sollte!

Nächster Schritt: "Mein erstes Programm": [Hier klicken](#)