

# Programmieren mit Scratch

## Falls...dann...



# Falls... dann...

Wir nutzen „falls... dann...“ Befehle um reaktiven Programmen zu bauen. Das Konzept kennen wir schon in dem Alltag

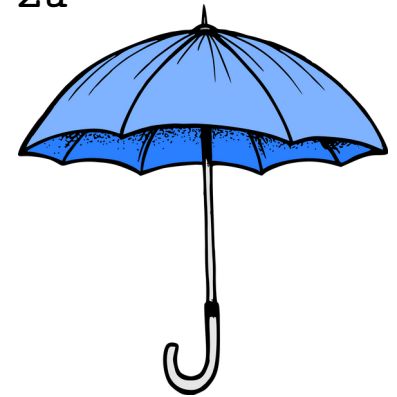
**Falls es regnet dann...**



# Falls... dann...

Wir nutzen „falls... dann...“ Befehle um reaktiven Programmen zu bauen. Das Konzept kennen wir schon in dem Alltag

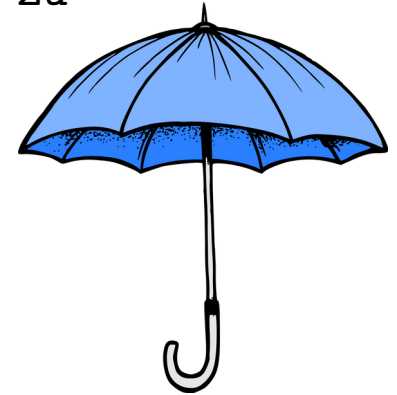
**Falls es regnet dann...**



# Falls... dann...

Wir nutzen „falls... dann...“ Befehle um reaktiven Programmen zu bauen. Das Konzept kennen wir schon in dem Alltag

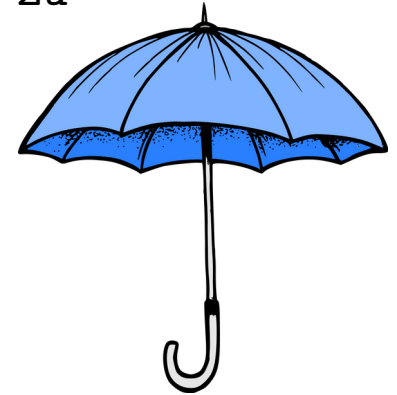
Falls es regnet dann...



... nehme ich meinen Regenschirm mit

# Falls... dann...

Wir nutzen „falls... dann...“ Befehle um reaktiven Programmen zu bauen. Das Konzept kennen wir schon in dem Alltag



**Falls es regnet dann...**

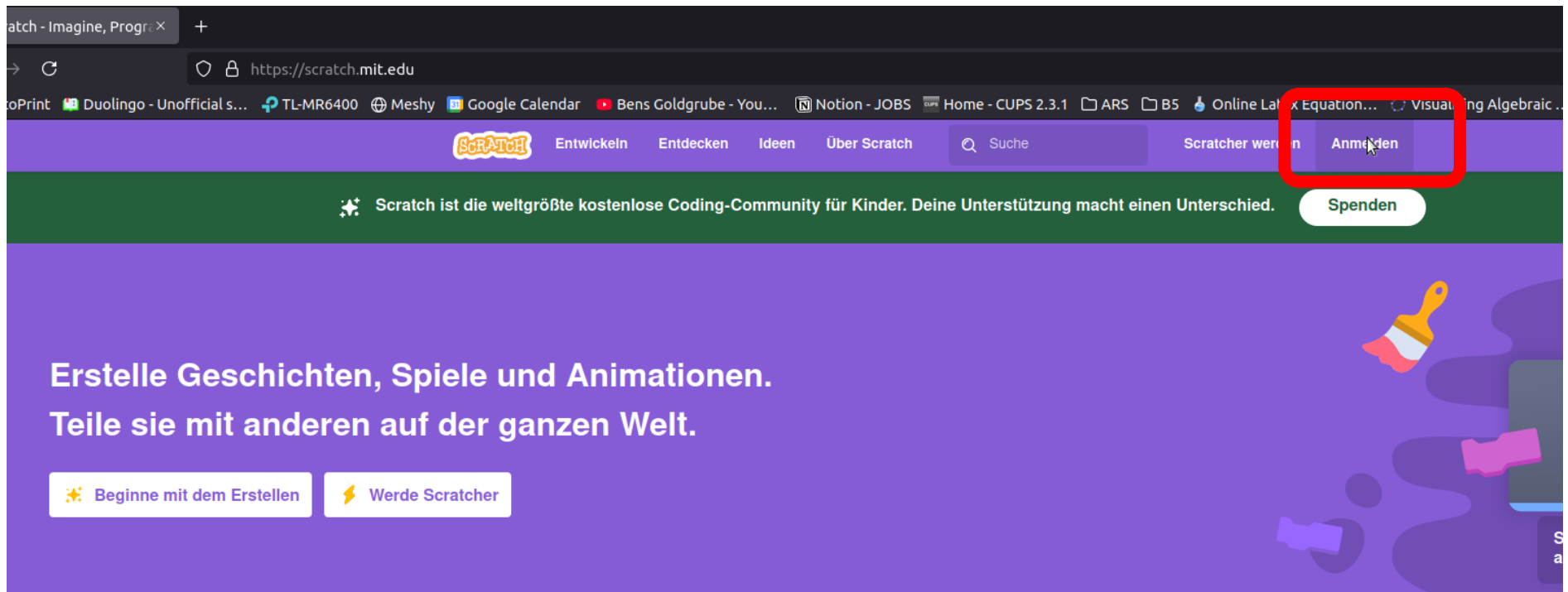


**... nehme ich meinen Regenschirm mit**

Was sind andere Beispiele von „falls... dann...“ Situationen aus dem Alltag?  
Tauscht euch mit den Partner aus!

# Anmelden beim Scratch

- Geh auf **scratch.mit.edu** in dem Internet Browser

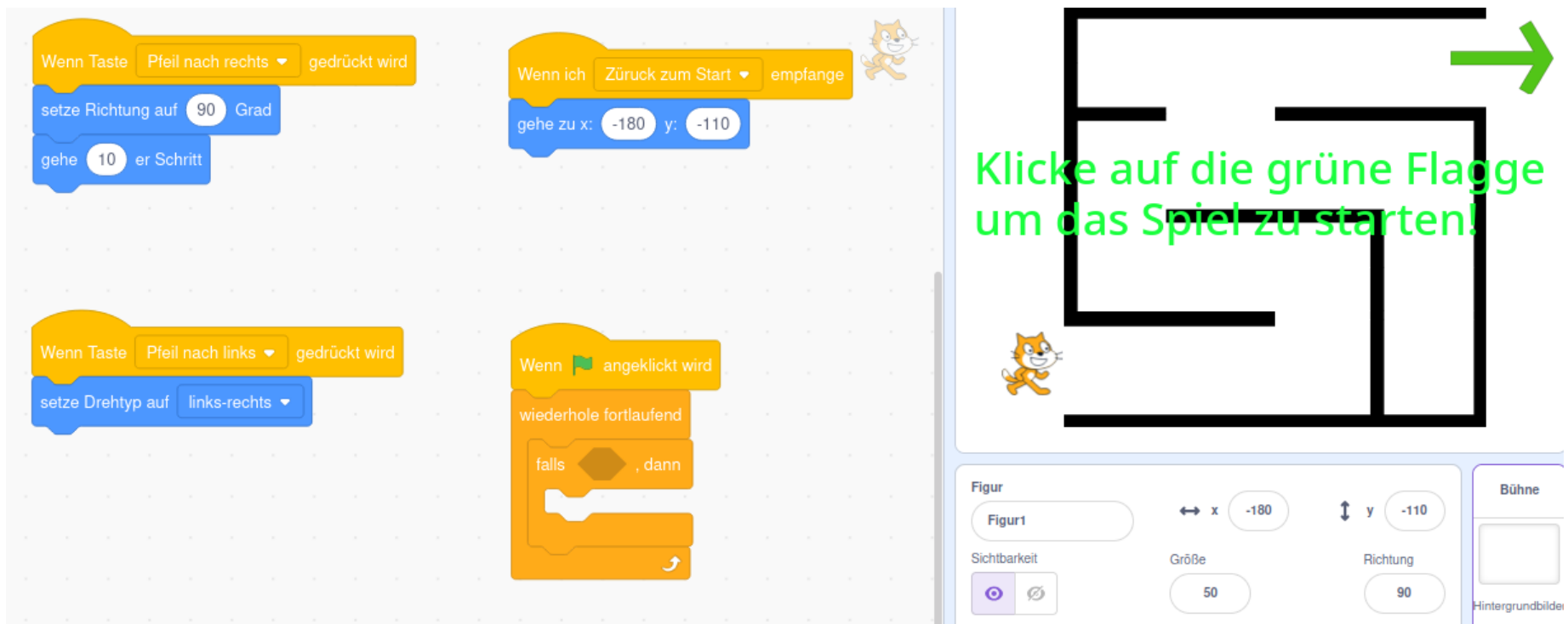


# Programm Erstellen

- Auf „meine Klasse“ gehen
- Klicken auf das Studio mit heutigen Datum
- Programm anklicken
- Remix button anklicken

# Spiel Programmieren

- 1) Programmiere die Katze sodass sie bewegt sich links und rechts mit den linken und rechten Pfeilen.
- 2) Mache die Katze hoch und runter gehen mit den oben und unten Pfeilen
- 3) Wenn die Katze zum Ende kommt, mach einen kleinen Jubel



The image displays the Scratch programming environment. On the left, four code blocks are visible:

- When key pressed:** "Pfeil nach rechts" (Right Arrow) pressed, set direction to 90 degrees, move 10 steps.
- When key pressed:** "Pfeil nach links" (Left Arrow) pressed, set rotation type to "links-rechts" (Clockwise).
- When green flag clicked:** Go to x: -180, y: -110.
- When green flag clicked:** Repeat forever loop containing a "falls" (if) block.

On the right, the game environment shows a black maze with a green arrow pointing to the top-right exit. A green text overlay reads: "Klicke auf die grüne Flagge um das Spiel zu starten!". The cat character is positioned at the start of the maze. Below the maze, the Scratch stage properties are visible:

- Figur:** Figur1
- Sichtbarkeit:** ☒ (Visible)
- Größe:** 50
- Richtung:** 90
- Bühne:** (Empty stage)
- Hintergrundbilder:** (Empty background)