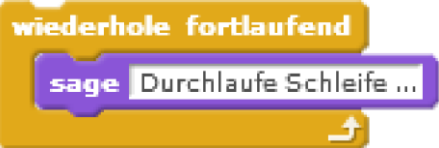
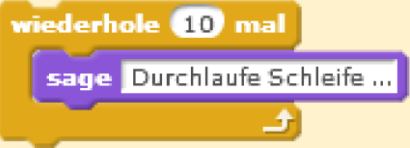
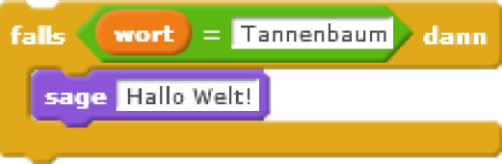






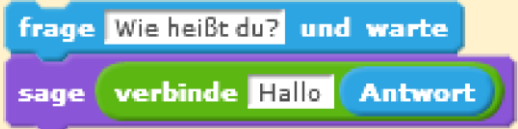



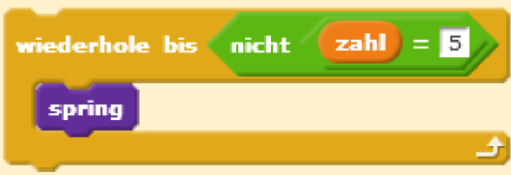










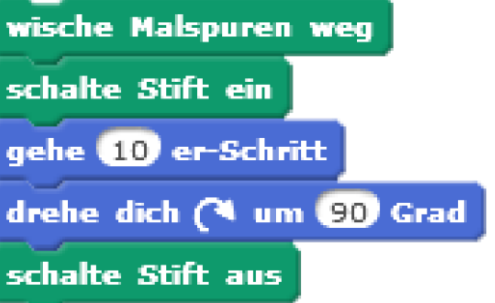
Befehlsübersicht

In der folgenden Tabelle sind einzelne Befehle aus Python dem Bausteinen aus Scratch gegenübergestellt.

Beschreibung	in Scratch	in Python
Text auf Bildschirm ausgeben		<code>print ("Hallo Welt!")</code>
Einer Variable eine Zahl zuordnen		<code>zahl = 42</code>
Einer Variable einen String zuordnen		<code>wort = "Fisch"</code>
Erhöhe den Wert der Variable <i>zahl</i> um 1		<code>zahl = zahl + 1</code> oder alternativ <code>zahl += 1</code>
Addieren		<code>zahl + 1</code>
Subtrahieren		<code>zahl - 2</code>
Multiplizieren		<code>zahl * 3</code>
Dividieren		<code>zahl / 4</code>
Setzt die Variable <i>zahl</i> auf einen zufälligen Wert zwischen 1 und 10		<code>zahl = randint(1, 10)</code> Hinweis: Der Befehl <code>randint()</code> muss importiert werden: <code>from random import randint</code>

Endlosschleife		<pre>while True: print ("Durchlaufe Schleife ...")</pre>
Schleife, die 10 mal durchlaufen wird		<pre>while i in range(10): print ("Durchlaufe Schleife ...")</pre>
Bedingung: Wenn <i>wort</i> gleich <i>Tannenbaum</i> ist, dann <i>Hallo Welt!</i>		<pre>if (wort == "Tannenbaum"): print ("Hallo Welt!")</pre>
<i>wort</i> gleich <i>Tannenbaum</i> ?		<pre>wort == "Tannenbaum"</pre>
Bedingung: Wenn <i>zahl</i> gleich 5 ist, dann <i>Hallo Welt!</i> , sondern <i>Auf Wiedersehen!</i>		<pre>if (zahl == 5): print ("Hallo Welt!") else: print ("Auf Wiedersehen!")</pre>
<i>zahl</i> gleich 5?		<pre>zahl == 5</pre>
<i>zahl</i> kleiner 10?		<pre>zahl < 10</pre>
<i>zahl</i> größer 20?		<pre>zahl > 20</pre>
Länge eines Strings		<pre>len(wort)</pre>

Eingabeaufforderung und Ausgabe der Antwort		<pre>antwort = input("Wie heißt du?") print ("Hallo " + antwort)</pre>
Verbinden von Strings		<pre>print ("Bernd hat " + zahl + " Äpfel.")</pre>
Definieren von Funktionen		<pre>def spring():</pre>
Befehl ausführen		<pre>spring()</pre>
Bedingte Schleife mit Ungleichung		<pre>while (zahl != 5): spring()</pre>
Warten		<pre>sleep(1)</pre> <p>Hinweis: Der Befehl sleep() muss importiert werden: <pre>from time import sleep</pre></p>
Definition einer Funktion mit Parameter		<pre>def gruesse(name): print ("Hallo" + name)</pre>
Befehl mit Parameter ausführen		<pre>gruesse("Hugo")</pre>

Liste anlegen		<code>tiere = list()</code>
Füge <i>Tiger</i> zur Liste <i>tiere</i> hinzu		<code>tiere.append("Tiger")</code>
Lösche Eintrag aus Liste		<code>del tiere[1]</code>
Ausgabe der Anzahl der Listeneinträge		<code>print ("In der Liste sind " + len(tiere) + " Tiere.")</code>
Prüfe ob Element in der Liste ist		<pre>if ("Katzenbaby" in tiere): print ("Wie süß!")</pre>
Turtle-Grafik		<pre>clear() pendown() forward(10) right(90) penup()</pre> <p>Hinweis: Die obigen Befehle müssen importiert werden:</p> <pre>from turtle import *</pre>