

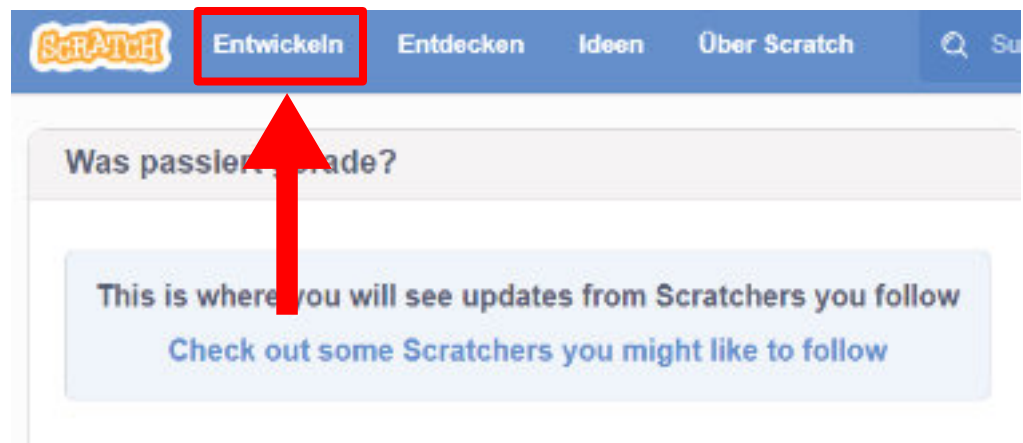
# Scratch - Vorbereitung

Hier erfahrt ihr wie ihr den Editor einrichtet.  
Auf der Rückseite findet ihr zudem einen Überblick  
mit den wichtigsten Bereichen des Editors und wofür diese verwendet  
werden.

Um Scratch zu verwenden, müsst ihr zunächst auf die entsprechende  
Webseite gehen:

[www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

Hier findet ihr oben links neben dem Scratch Logo die „Entwickeln“  
Schaltfläche.



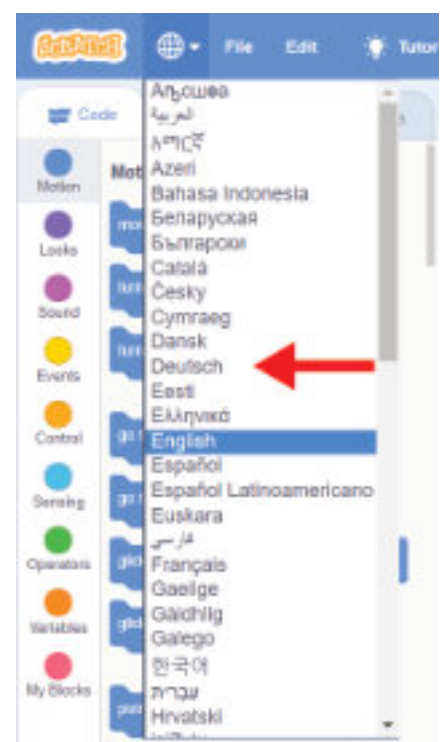
Es kann sein, dass eure Oberfläche auf Englisch eingestellt ist. Die meisten  
Programmiersprachen sind ans englische angelehnt, bei Scratch können wir  
jedoch auf Deutsch umstellen. Hierzu klickt ihr zunächst auf den Globus in  
der oberen Leiste und wählt anschließend Deutsch aus.

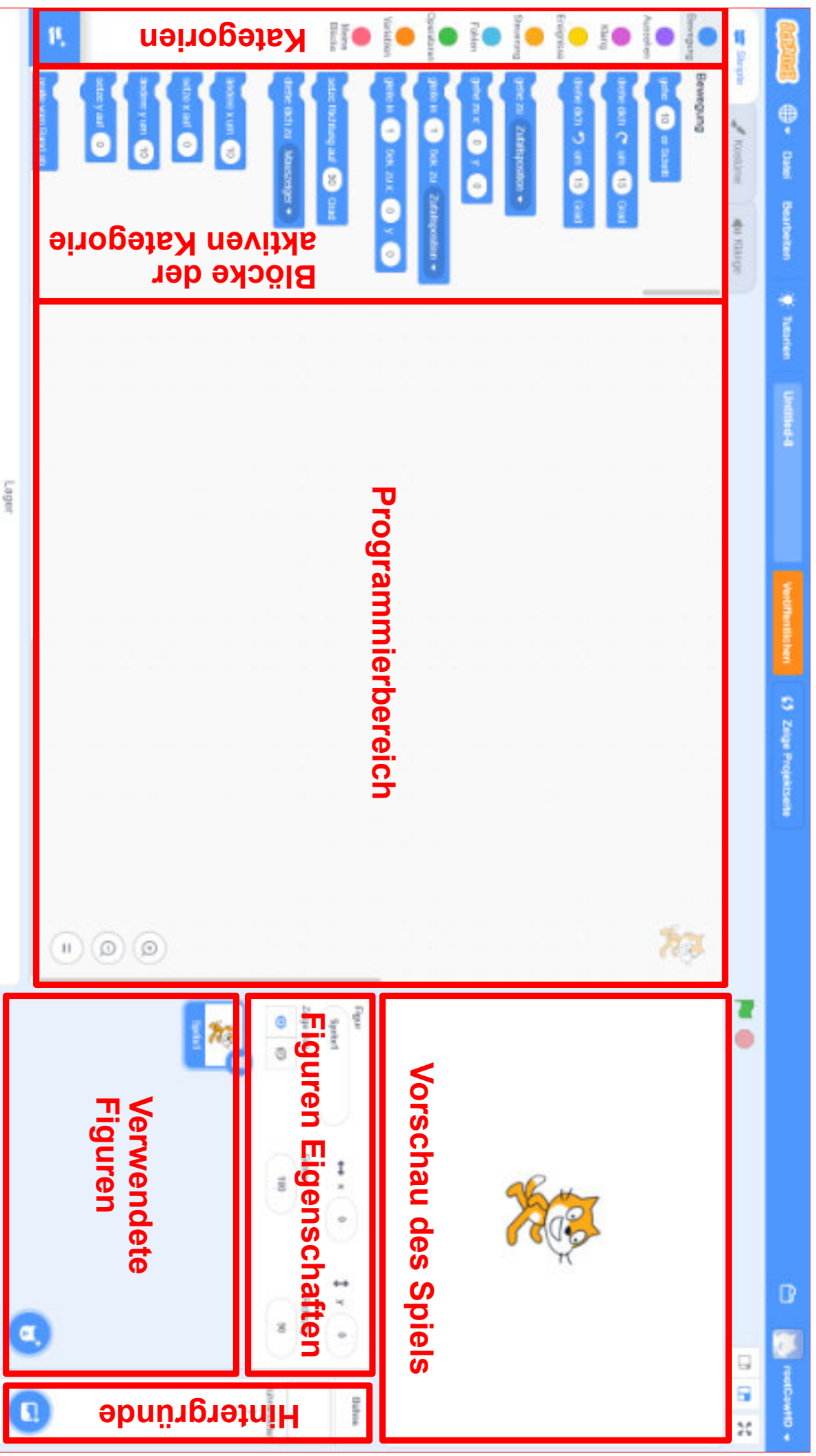


Auch wenn dieser Kurs komplett auf Deutsch  
gehalten ist, könnt ihr trotzdem die Sprache auf  
Englisch eingestellt lassen, sofern ihr üben wollt.

Das einzige was anders ist, ist der Text auf den  
Blöcken.

Und jetzt viel Spaß mit Scratch, auch wenn ihr die  
Materialien alleine durch arbeitet, könnt ihr gerne  
Fragen in unserem Discord stellen.





# Scratch - Bewegen durch Tasten

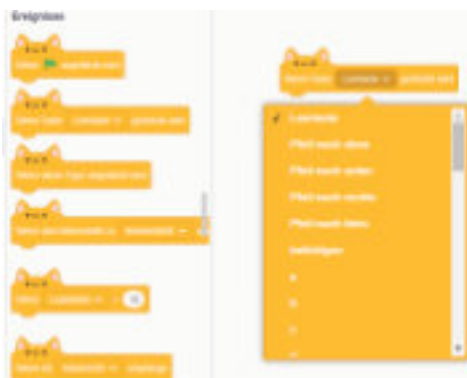
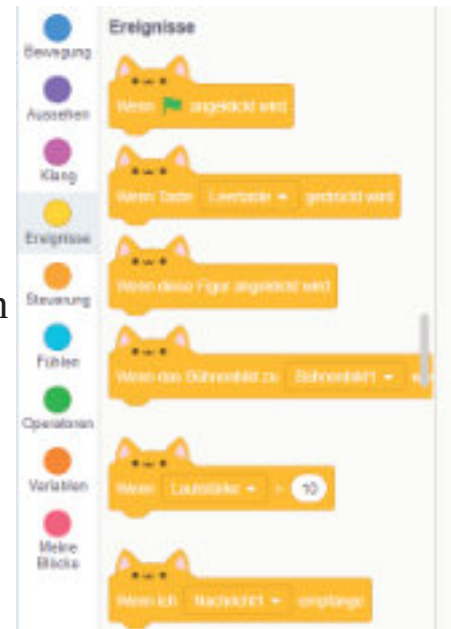
Anfangen wollen wir mit einer einfachen Aufgabe.

Jedes neue Spiel fängt in der Vorschau mit einer Katze an, diese kann zwar ausgetauscht werden aber irgendwo müssen wir ja anfangen. In der Liste der verwendeten Figuren ist „Figur 1“ ausgewählt. Alles was wir jetzt programmieren, hängt also an dieser Figur und steuert auch nur diese.

Soviel zur Theorie, für die Praxis brauchen wir zunächst ein „Ereignis“, welches **wir** auslösen und auf die das Spiel reagiert. Die bekanntesten Ereignisse zur Steuerung sind WASD und die Pfeiltasten.

Um so eine Steuerung zu programmieren, wählen wir die Kategorie „Ereignisse“ auf der linken Seite aus und wählen einen „Einstiegspunkt“. Diesen erkennen wir am Katzenkopf.

Wir suchen also nach „Wenn Taste ... gedrückt wird“ hier steht eine Taste anstelle der Punkte, diese können wir aber abändern.



Wir ziehen diesen Block also in unseren Programmbereich und wählen die Taste die wir wollen aus, indem wir auf die alte Taste klicken und eine neue aus der Liste wählen.

In diesem Beispiel arbeiten wir mit den Pfeiltasten weiter, ihr könnt aber auch jede andere Taste auswählen, die ihr wollt.

Das Ereignis selbst hilft allerdings noch nicht weiter, immerhin wollen wir ja die Katze bewegen. Also gehen wir wieder auf die Kategorie „Bewegung“ und wählen „ändere x um 10“ oder „ändere y um 10“ aus, je nachdem wohin wir gehen wollen.

Eine kleine Hilfe für alle die noch keine Koordinaten in Mathe hatten, findet sich bei den Hilfestellungen.

Hier noch ein  
kleines Beispiel,  
wie man die  
Katze in alle  
Richtungen  
bewegen kann.

