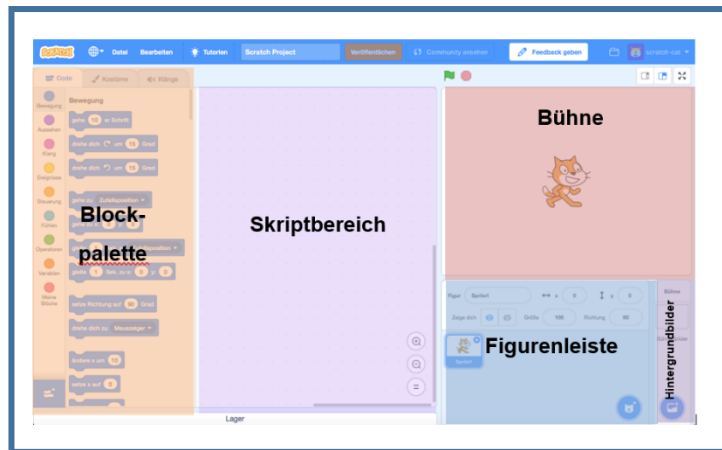


Knappe Zusammenfassung Lernbereich III – Programmieren mit Scratch



	<p>Hier können Variablen festgelegt werden und neue Listen. Diese können mit beliebigen Datensätzen gefüllt werden.</p>		<p>Die Wiederholung gibt an, wie oft ein Skript durchgeführt wird. Fortlaufend bedeutet, es wird wiederholt bis das Programm gestoppt wird.</p>
	<p>„Gefahrenstellen bei Scratch“:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kein Startereignis festgelegt → Programm funktioniert nicht trotz korrekter Programmierung Keine Internetverbindung, falsches Skript zugeordnet, eine andere Figur programmiert 		<p>Bei diesen beiden „Fallentscheidungen“ programmiert man, was in einem bestimmten Fall passiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> Falls dann... Falls dann... – sonst...
	<p>Operatoren bestimmen eine Programmierung genauer und können z.B. in Fallentscheidungen eingebunden werden: „Falls - Operator - dann“</p> <p>In die Operatoren können z.B. Variable oder Fühlen-Skripte eingesetzt werden</p>	<p>Hier bestimmen wir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Größe oder Position einer Figur Richtung einer Figur Sichtbarkeit einer Figur Name einer Figur 	