

Experimente in Scratch II





1. Baue dieses Programm in deinem Scratch-Fenster nach.

Tipp:

Du findest die Bausteine in den farblich entsprechenden Kategorien.



2. Starte das Programm durch Klick auf  und beobachte, was passiert.
3. Starte das Programm erneut. Was fällt dir auf? Füge neue Bausteine zu deinem Programm hinzu, um das Objekt und den Zustand der Bühne nach dem Klick auf  erst einmal in ihren Anfangszustand zu versetzen. Teste deine Veränderungen!
4. Untersuche dein Programm hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen Drehwinkel und Schrittweite des Objekts. Halte deine Erkenntnisse in deinem Hefter fest. Skizziere drei verschiedene Muster, die durch großen oder kleinen Drehwinkel und große oder kleine Schrittweite entstehen.
5. Welche sind sinnvolle Wertebereiche für die Parameter Drehwinkel, Schrittweite und Schleifendurchläufe? Begründe! (Hefter)
6. Ersetze den Wiederhole...mal-Block nach und nach durch die anderen Wiederhole-Blöcke. Du darfst Veränderungen am bisherigen Programm vornehmen, um ein lauffähiges Programm zu erhalten.



gehe zu x: 0 y: 0

setze i auf 0

zeige Richtung 90

hebe Stift an

wische Malspuren weg