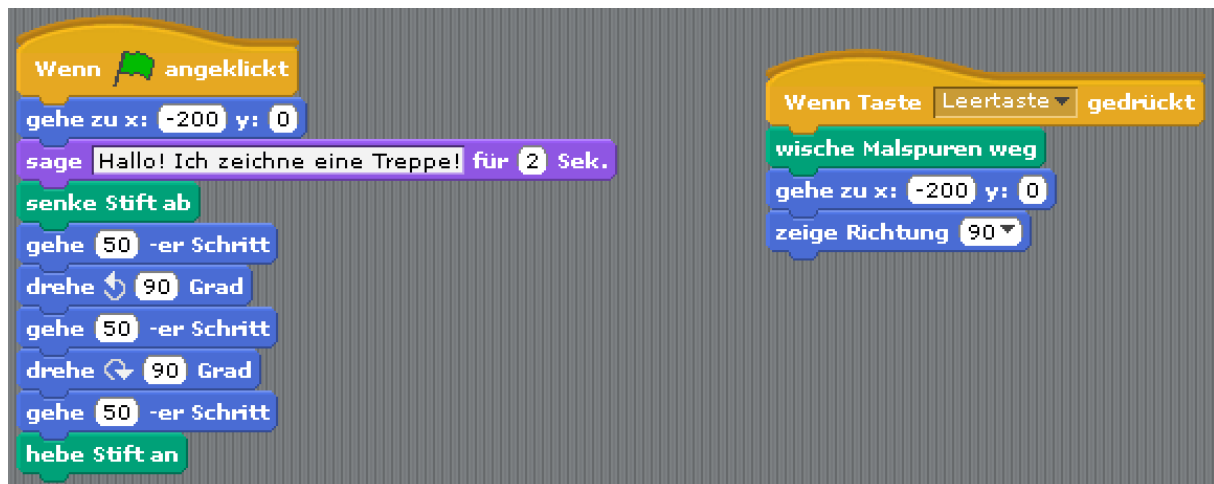



Öffne in Scratch die Datei „Zeichnen.sb“.



Aufgabenstellung

1. Starte das Programm mit der grünen Flagge . Lösche deine Zeichnung mit der „Leertaste“.
2. Beschreibe den Programmablauf.
Nenne den Startpunkt der Katze und die Anzahl der Stufen.

3. Ändere das Skript, sodass mindestens 2 Stufen gezeichnet werden.
Beschreibe die vorgenommene Veränderung.

4. Ändere das Skript, sodass die Abstände der Stufen kleiner werden. Benutze einen dickeren Stift und die Farbe Grün.
5. Gestalte das Haus vom Nikolaus in einem neuem Scratchprojekt. Nutze deine Erfahrungen aus der Treppenzeichnung.