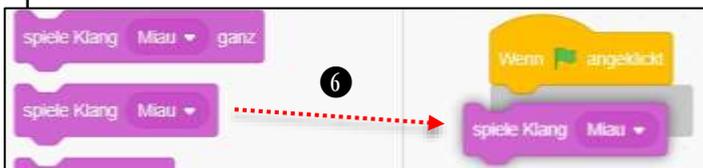
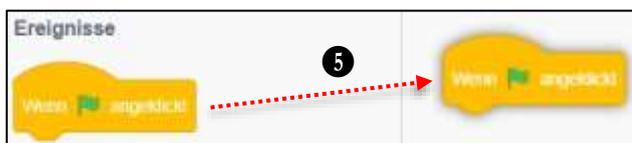
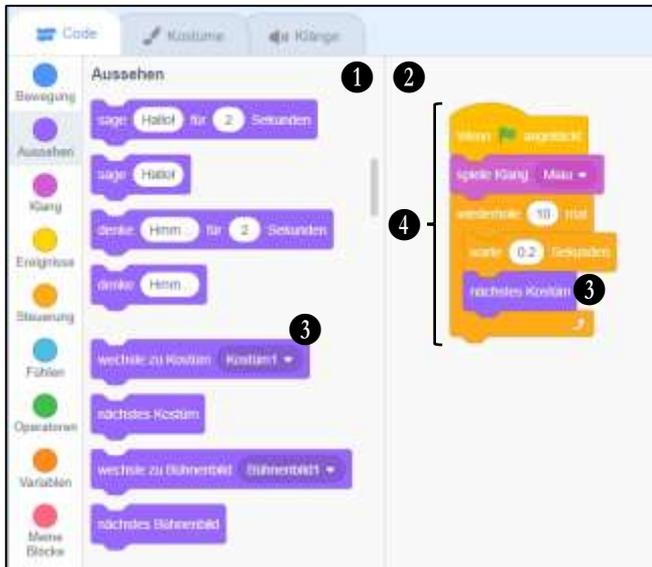


Programm-Code aus Blöcken erstellen

LERNZIELE

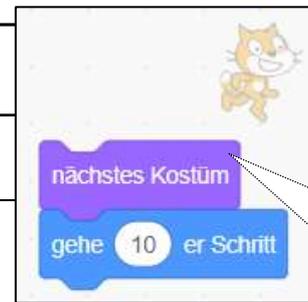
- Prinzip der Codierung in **SCRATCH** verstehen
- Programm-**STAPEL** aus einzelnen **BLÖCKEN** erstellen



Im **LAGER** (engl. **BACKPACK** = Rucksack) können **SKRIPTE**, **FIGUREN**, **KOSTÜME**, **HINTERGRÜNDE** und **KLÄNGE** für die spätere Verwendung gelagert werden.

10

Lager



Wenn man einen **STAPEL** anklickt, werden seine **Befehle** direkt ausgeführt !

BEGRIFFE

- Regal mit Code-**BLÖCKEN**, sortiert nach 9+1 Kategorien
- Arbeitsfläche zum Zusammenstellen der Code-**BLÖCKE** fürs Programm
- ein **BLOCK** enthält eine einzelne Anweisung fürs Programm;
= **BEFEHL**
- ein **STAPEL** besteht aus mehreren "gestapelten" Anweisungen
= **SKRIPT** = **SEQUENZ** = **BEFEHLSKETTE**

OPERATIONEN IM CODE

- BLOCK** neu erstellen
- BLOCK** oder **STAPEL** an einen bestehenden **STAPEL** anhängen
- BLOCK** oder **STAPEL** in einen bestehenden **STAPEL** hineinfügen
- BLOCK** aus einem **STAPEL** heraustrennen
- KONTEXTMENÜ** mit rechter Maustaste
 - **BLOCK** oder **STAPEL** duplizieren (zum Kopieren verdoppeln)
 - Kommentar hinzufügen
 - **BLOCK** oder **STAPEL** löschen
- LAGER** für **BLÖCKE** oder **STAPEL**

