

Code-Kategorien

LERNZIELE

- die 9+1 **CODE-KATEGORIEN** kennen

Ein **Code** ist eine Abmachung über die Zeichen oder Symbole zum Austausch von Informationen. Der Scratch-Code besteht aus Blöcken und enthält alle Anweisungen fürs Programm.



KATEGORIEN Code-Blöcke (Auswahl)

	B	BEWEGUNG : gehen, drehen, gleiten, Richtung setzen, x/y-Position, abprallen vom Rand, Drehtyp
	A	AUSSEHEN : sagen, denken, Kostüme, Bühnenbilder, Größe, Effekte (Farben), zeigen, verstecken, Ebenen
	K	KLANG : Klänge abspielen & stoppen, Klangeffekte, Lautstärke
	E	EREIGNISSE : beim Start, bei Tastendruck, bei Anklicken, bei Bühnenwechsel, bei Lautstärke, bei Nachrichten
	S	STEUERUNG : warten (bis), wiederholen (bis), falls-dann, falls-dann-sonst, stoppen, klonen
	F	FÜHLEN : Mauszeiger- oder Farb-Berührung, Entfernung, Frage & Antwort, Ziehbarkeit, Position, Stoppuhr, Zeit
	O	OPERATOREN : Operationen [+ - * / mod], Zufallszahl, Vergleich [> < =], Logik [und, oder, nicht], Texte
	V	VARIABLEN : eigene Variablen definieren, setzen, ändern, zeigen, verstecken, eigene Listen erstellen
	M	MEINE BLÖCKE : eigene Blöcke erstellen (um oft benötigte Sequenzen als Unterprogramm aufzurufen)

HIERARCHIE



ERWEITERUNGEN Schnittstellen zu Multimedia-Möglichkeiten

ERWEITERUNGEN : Musik, Malstift, Video, Sprechen, Übersetzen, micro:bit, Lego Mindstorms & WeDo

KONZEPTE

- ANWEISUNG
- SEQUENZ
- SCHLEIFE
- BEDINGUNG
- EREIGNIS
- UNTERPROGRAMM
- PARAMETER
- VARIABLE
- BOOLESCHE ALGEBRA
- DATENTYPEN

