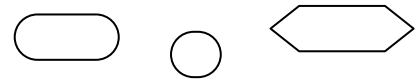


Code-Blöcke

Die Formen der Blöcke zeigen an, was sich zusammenfügen lässt!



LERNZIELE

- die verschiedenen Arten von **CODE-BLÖCKEN** kennen

EREIGNISSE **E S M +**

Auslösen von **BEFEHLEN** beim Programmstart



EREIGNIS, das **BEFEHLE** auslöst



UNTERPROGRAMM, das durch einen **BEFEHL** aufgerufen wird, und oft benötigte Sequenzen zusammenfasst

BEFEHLE **B A K E S F V M +**

einfacher **BEFEHL**, der ausgeführt werden soll (= **ANWEISUNG**)



BEFEHL mit Eingabe für einen **WERT** (= **PARAMETER**)



BEFEHL mit Auswahl für eine **OPTION** oder ein **ATTRIBUT** (einer Figur)



BEFEHL mit Eingabe für einen **TEXT** (= **ZEICHENKETTE** = **STRING**)

STEUERUNGEN **S**

BEFEHL mit einer **BEDINGUNG** (*wahr* oder *falsch* ?) zum Ausführen einer *falls-dann-(sonst)*-Abfolge



BEFEHL mit einer **WIEDERHOLUNG** (= **SCHLEIFE**) zum mehrmaligen und fortlaufenden Ausführen von **BEFEHLEN**

OPERATOREN **F O V**

mathematische **GRUND-OPERATIONEN** [+ - * / mod=Rest]



weitere mathematische **OPERATIONEN** [*Wurzel*, *runden*, ...]



VERGLEICH zweier **WERTE** (= **PARAMETER**) [> < =]



LOGISCHER OPERATOR (**BOOLESCHE ALGEBRA**) [*und*, *oder*, *nicht*]



ABFRAGE einer **BEDINGUNG** (*wahr* oder *falsch* ?)

VARIABLEN **B A K F V +**

VARIABLEN oder **ATTRIBUTE** zum Einsetzen in andere **BLÖCKE**



VARIABLEN oder **ATTRIBUTE**, deren aktuellen **WERT** man einblenden kann

ALLE KATEGORIEN **B A K E S F O V M +**