

Programmieren

Im Informatikunterricht lernst du unter anderem Programmieren. Die ersten Schritte kannst du jetzt schon ausführen.

Rufe die Seite <https://scratch.mit.edu/> auf und klicke dort auf




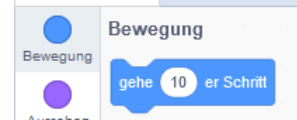
Wir wollen jetzt die Katze mit den Pfeiltasten über den Bildschirm laufen lassen.

Bei den Bewegungen findest du ganz oben "gehe 10er Schritt".

Ziehe den Befehl in die Mitte und klicke ihn an. Sollten

englische Befehle erscheinen, kannst du die Sprache mit der Weltkugel

 oben rechts ändern



Die Katze bewegt sich. Wir wollen aber, dass sie sich bewegt, wenn wir die rechte Pfeiltaste



drücken. Suche dafür bei "Ereignisse" den Befehl



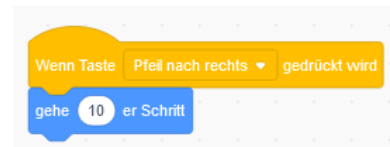
ihn oben an den "gehe..."-Befehl. Wenn du auf den kleinen Pfeil klickst, findest du in der



Auswahlliste auch die Pfeiltasten.

Sieht dein Programm jetzt so aus, wie auf dem Bild? Prima!

Genauso kannst du jetzt die Programme für die anderen Pfeiltasten aufbauen.



Jetzt läuft die Katze, wenn man auf die Pfeiltasten drückt, aber immer nach rechts! Die Richtung stimmt noch nicht.

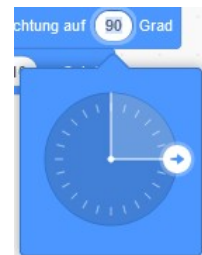
Um das zu ändern, suche bei "Bewegung" den Befehl



zwischen die beiden Befehle.

Wenn du auf die 90 klickst, erscheint eine Art Uhr, auf der du die

gewünschte Richtung einstellen kannst.



Wenn alles geklappt hat, kannst du die Katze jetzt über den Bildschirm steuern.



Willst du den ganzen Bildschirm nutzen? Kein Problem! Klicke auf oben rechts in der Ecke der Bühne.

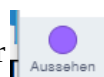


Dich stört, dass die Katze auf dem Kopf nach links geht? Klicke auf



bei "Bewegung".

Du kannst auch unter



das Aussehen der Katze verändern. Probiere es aus.

Möchtest du wissen, womit sich die Informatik sonst noch beschäftigt? Unter

https://wettbewerb.informatik-biber.ch/index.php?action=user_competitions

findest du einen Quiz mit vielen Beispiele. Einfach den Schuljahrgang auswählen und los geht's.