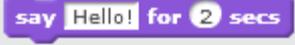
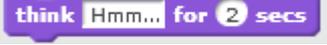
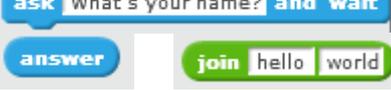
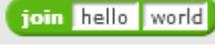
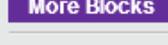
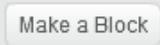
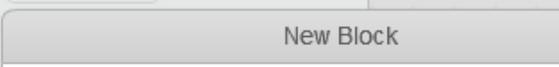
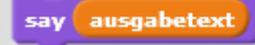


Scratch

Um Programme auszuführen und anzuhalten, klicke: Start   Stopp

Programmbaustein	Erklärung
	Wenn die grüne Fahne geklickt wird, soll passieren... (Das was unter diesem Baustein alles kommt)
	Wenn die (Leer-)taste gedrückt wird, soll passieren... (Das was unter diesem Baustein alles kommt)
	Sage (Hello!) für (2) Sekunden
	Denke (Hmm...) für (2) Sekunden
	Warte (1) Sekunde lang
 	Wiederhole (10) mal // Wiederhole bis (Bedingung) (was zwischen den beiden Zangen ist)
	Wenn (Bedingung) dann (was zwischen den beiden Zangen ist)
   Beispiel:  	Frage (What's your name?) und warte <i>Die_Antwort</i> // Verbinde zwei Texte Beispiel: Frage (Wie heißt du?) und warte Sage (Hallo + <i>Die_Antwort</i>) für (2) Sekunden
	Bewege dich (10) Schritte
 	Drehe dich rechts herum um (15) Grad // Drehe dich links herum um (15) Grad
 	Setze die Katze (wieder) in die Bildschirmmitte, oder an eine andere Position // Drehe die Katze wieder gerade
	Nächstes Kostüm
  	Stift runter (zeichnet Bewegungen der Katze nach) // Stift hoch // Lösche alle Aufzeichnungen
 	Eine Variable anlegen
<input checked="" type="checkbox"/>  	Variable, sie heißt „Ecken“ // Der Variable den Wert 0 zuweisen
	Rechnen: Plus, minus, mal, geteilt. Vergleichen: Kleiner, gleich, (größer, nicht abgebildet)
    ▼ Options Add number input:  Add string input:    	Ein Unterprogramm erstellen, an das auch eine Variable übergeben werden kann, in diesem Fall eine Textvariable. Dieses Unterprogramm kann z.B. immer länger werdende Text in eine Sprechblase schicken: