

## Programmieren lernen mit der Maus

Viele spannende Projekte mit der Programmiersprache Scratch

# DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

# Inhalt

## 1

### Programmieren lernen

<b>mit der Maus</b> .....	7
Was bedeutet programmieren? .....	8
Was brauche ich zum Programmieren? .....	10
Scratch ohne Internet verwenden .....	12
Das Scratch-Programm starten und verwenden .....	14

## 2

### Deine ersten Programmierschritte mit Scratch

.....	17
Die Programmierseite aufrufen .....	18
Finde dich auf der Programmierseite zurecht .....	20
Mach, dass die Katze läuft .....	22
Bestimme die Anzahl der Schritte .....	24
Einen Befehl verdoppeln .....	26
Hallo Welt! .....	28
Einen Block wieder löschen .....	30
Deine Programme speichern .....	32
Öffne deine gespeicherten Programme .....	34

## 3

### Geklickt, gedrückt –

### und die Katze wird verrückt

.....	37
Bring der Katze das Fliegen bei! .....	38
Programme mit der grünen Flagge starten .....	40
Miau, miau! .....	44
Mal lauter, mal leiser .....	46
Du gibst die Richtung vor .....	49
Die Katze mit den Pfeiltasten steuern .....	52

# 4

## **Großes Kino: Bühnenbilder und „Kostüme“ verändern** ..... 55

Jetzt kann sich die Katze richtig bewegen .....	56
Mach, dass die Katze ihren Kopf verliert .....	58
Wähle ein passendes Bühnenbild aus .....	60
Selbst ein Bühnenbild malen .....	63
Ein Bühnenbild vom Computer hochladen .....	66

# 5

## **Hier kommt die Maus: Bring eine zweite Figur ins Spiel!** ..... 69

Eine Figur im Internet auswählen .....	70
Eine Figur vom Computer hochladen .....	72
Eine Figur selber malen .....	74
Zwei Figuren in Aktion .....	76
Lass zwei Figuren miteinander sprechen .....	78
Eine Figur verschwinden lassen .....	80

# 6

## **Ein Programm mit Sang und Klang** ..... 83

Wähle einen Klang aus .....	84
Lade einen Klang vom Computer hoch .....	86
Aufnahme läuft: Tiergeräusche nachäffen .....	88
Ein Automat für Tiergeräusche .....	90
So lassen sich Klänge bearbeiten .....	92

# 7

## **Mit Schleifen: einen richtigen Zeichentrickfilm erstellen** ..... 95

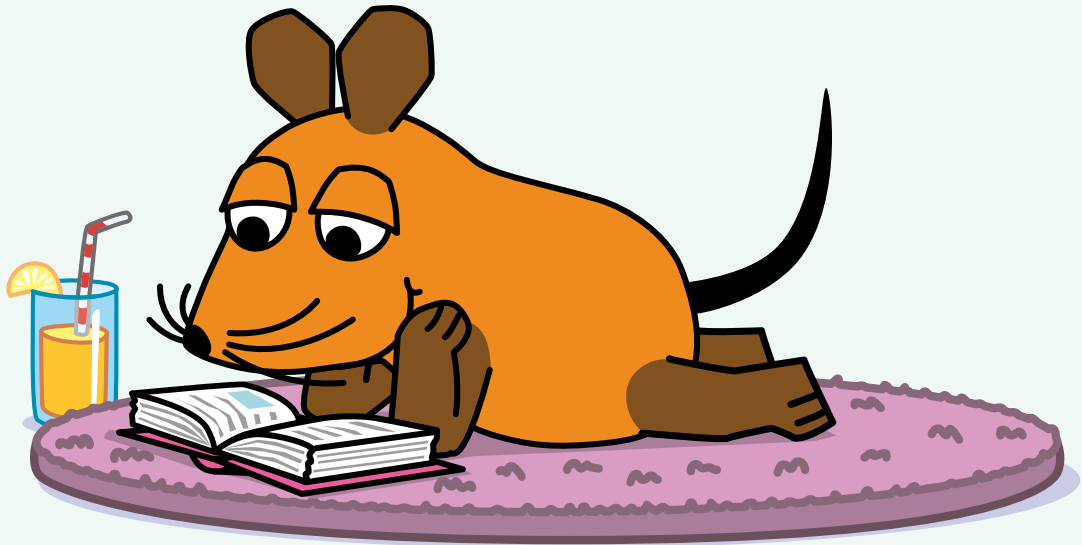
Bestimme die Bühnenbilder und Figuren .....	96
Lass die Hauptfigur zur Mitte gehen .....	98
Lass das Äffchen ebenfalls zur Mitte „schleifen“ .....	100
Die Katze geht zum nächsten Bühnenbild .....	102
Setze den Film selbst fort! .....	104
Die Figuren richtig sprechen lassen .....	106

# 8

<b>Erstelle eine Musikbox</b> .....	109
Suche Musik aus, die dir gefällt .....	110
Wähle die Bühnenbilder aus .....	112
Programmiere nun die Wiedergabe .....	114
Jetzt folgen die bedingten Anweisungen .....	116
Lass die Katze zur Musik tanzen .....	118

# 9

<b>Ein Klick-Spiel programmieren</b> .....	121
Bestimme Bühnenbild und Zielfigur .....	122
Frag nach dem Namen .....	124
Die Figur wechselt automatisch die Position .....	126
Jeder Klick auf die Figur wird gezählt .....	128
Ein witziges Geräusch bei jedem Klick .....	130
Das Spielergebnis wird genannt .....	132



# 10

<b>Einen cleveren Rechen-Trainer programmieren</b> .....	135
Lass den Computer Zufallszahlen erzeugen .....	136
Zwei Zahlen sollen zusammengezählt werden .....	138
Die richtige Summe soll eingegeben werden .....	140
Stimmt das Ergebnis? .....	144
Der Computer gibt dir eine Rückmeldung .....	146

# 11

## **Fang den Ball! Programmiere ein witziges Fang-Spiel** .....

149

Wähle Figuren und ein Bühnenbild aus .....	150
Hundesteuerung vorbereiten .....	152
Die Auf- und Ab-Bewegung steuern .....	154
Der Ball fliegt vom rechten zum linken Rand .....	156
Wenn der Hund den Ball nicht fängt .....	158
Der Hund fängt den Ball .....	160
Die Punkte werden gezählt .....	162
Bei jedem Punkt erklingt ein Geräusch .....	164
Nach einer Minute wird das Spiel gestoppt .....	166

# 12

<b>Tolle Funktionen für Fortgeschrittene</b> .....	169
Verwandle den Computer in ein Schlagzeug .....	170
Deine Figur wie einen Riesen sprechen lassen .....	174
Registriere dich als Scratcher .....	176
Programme im Internet speichern und aufrufen .....	178
Hier findest du weitere Scratch-Projekte .....	180

# 13

<b>Wichtige Tasten und Wörter</b> .....	183
Wichtige Tasten .....	184
Wichtige Wörter .....	186