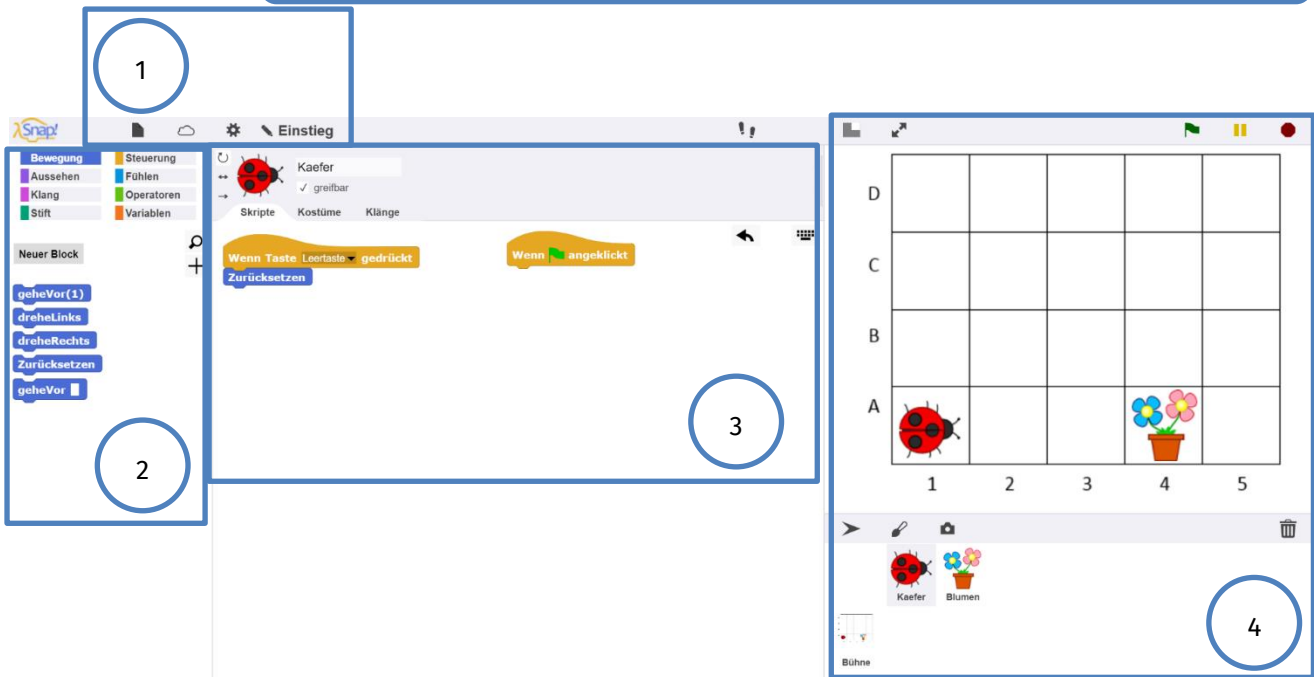


0: Die Programmierumgebung



[1]

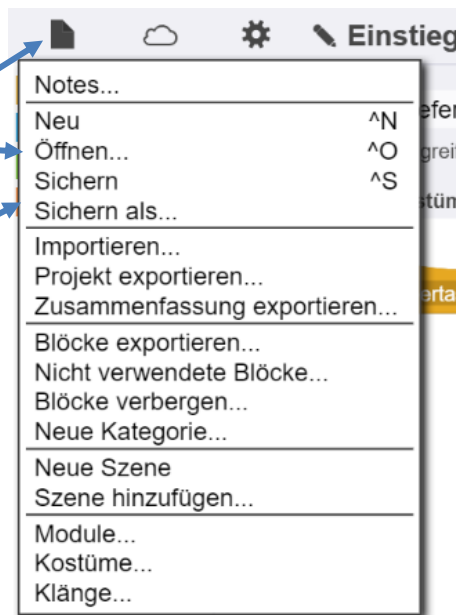
Um euch Snap! zu erklären, haben wir die Programmierumgebung in **vier Bereiche** aufgeteilt:

- 1) Die Kopfleiste
- 2) Die Blöcke und Kategorien
- 3) Die Programmieroberfläche
- 4) Die Bühne

1 Die Kopfleiste

Hier könnt ihr eine Welt **öffnen**.

Außerdem könnt ihr hier euer Programm **speichern**.



Das ist der **Name** der geöffneten Welt.

[2]

0: Die Programmierumgebung

2 Die Blöcke und Kategorien



Die **Blockkategorien**: Wenn ihr eine Kategorie anklickt, erscheinen die Blöcke dieser Kategorie. Jede Kategorie hat eine eigene Farbe.

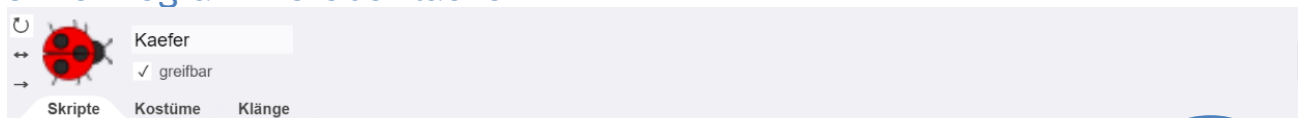
Neuer Block



Das sind die Blöcke der Kategorie **Bewegung**. Die Blöcke könnt ihr in die **Programmieroberfläche** ziehen. Klickt dazu den Block mit der **linken Maustaste** an und haltet sie **gedrückt**. Zieht den Block dann an die gewünschte Stelle. Lasst erst dann die Maustaste los.

[3]

3 Die Programmieroberfläche



Wenn Taste Leertaste gedrückt

Zurücksetzen

Wenn angeklickt

Hier baut ihr eure **Programme**. Steckt dazu die Blöcke zusammen.

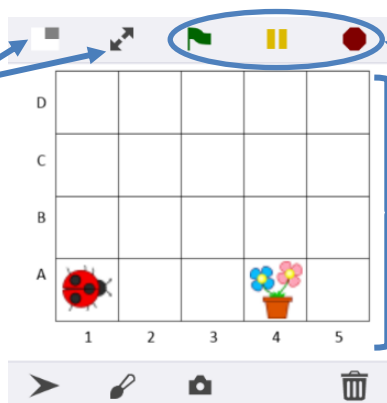


Änderungen könnt ihr **rückgängig** machen. Oder ihr stellt etwas **wieder her**.

[4]

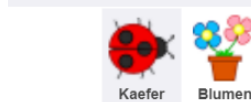
4 Die Bühne

Die **Größe** der Bühne könnt ihr anpassen.



Die **grüne Fahne** kann ein Programm starten. Der **gelbe Button** pausiert, der **rote** stoppt das Programm.

Das Programm wird hier **ausgeführt**.



Die verwendeten **Figuren** und **Bühnenbilder** seht ihr hier.

[5]

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 5 – Quelle: Screenshots der Programmierumgebung Snap! (<http://snap.berkeley.edu/>), GNU Affero General Public License (<https://www.gnu.org/licenses/agpl-3.0>), erstellt am: 01.03.2022

