

Info-Blatt: Die Oberfläche

Programmieroberfläche

Hier könnt ihr die Blöcke für euer Programm reinziehen. Außerdem seht ihr oben rechts in der Ecke, welche Figur ihr gerade programmiert.

Bühne

Hier könnt ihr sehen, was euer Programm macht.

Kategorien

Es gibt verschiedene Block-Kategorien. Hier könnt ihr zwischen ihnen wechseln.

Blöcke

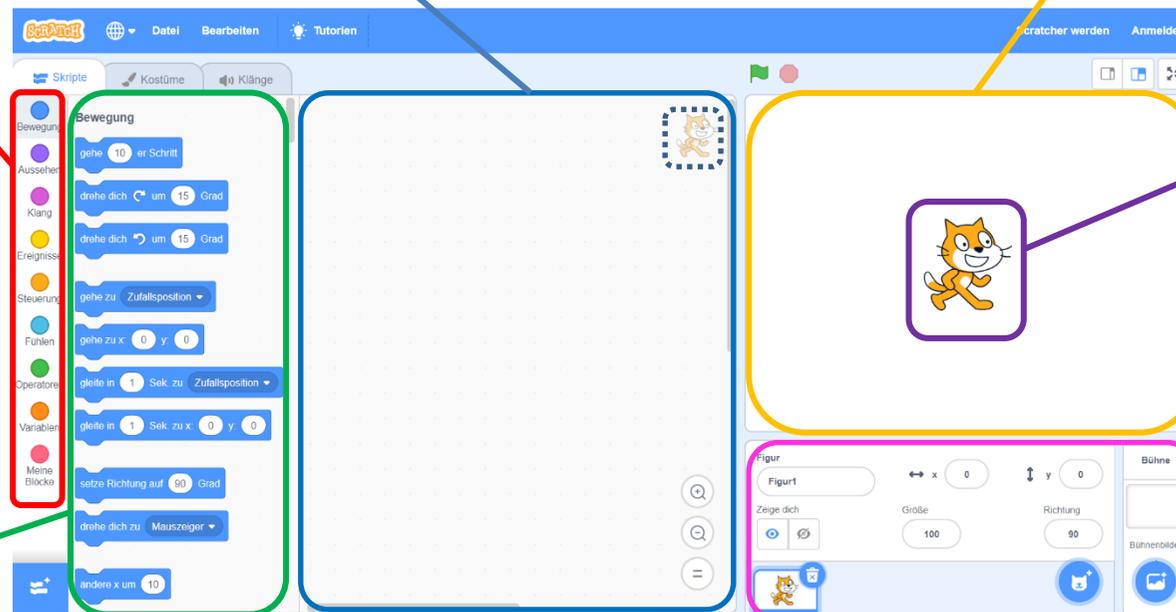
Hier könnt ihr eure Blöcke für euer Programm rausziehen.

Figuren

Die Figuren könnt ihr mit den Blöcken programmieren.

Figurendetails

Unter der Bühne seht ihr den Namen der ausgewählten Figur, ihre Position, Größe und ihre Ausrichtung.



Quellenverzeichnis:

Abb. 1 – Quelle: Screenshot des MIT-Scratch-Editors (<https://scratch.mit.edu/>), Creative Commons Attribution ShareAlike (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), erstellt am: 06.04.2022.