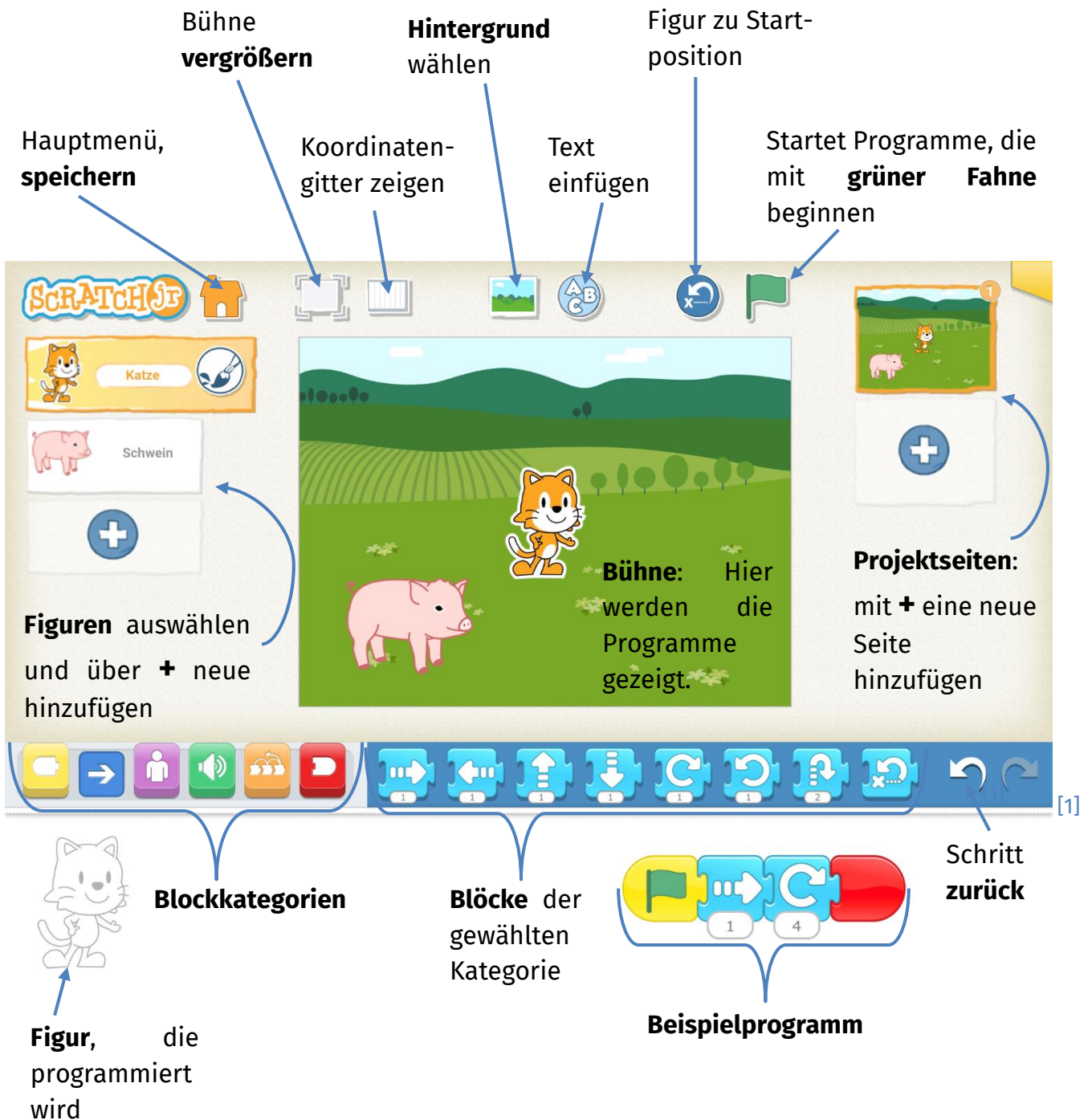


Die Programmieroberfläche



Bühne vergrößern

Hintergrund wählen

Figur zu Startposition

Hauptmenü, speichern

Koordinatengitter zeigen

Text einfügen

Startet Programme, die mit grüner Fahne beginnen

Figuren auswählen und über + neue hinzufügen

Projektseiten: mit + eine neue Seite hinzufügen

Bühne: Hier werden die Programme gezeigt.

Blockkategorien

Blöcke der gewählten Kategorie

Beispielprogramm

Schritt zurück

Figur, die programmiert wird

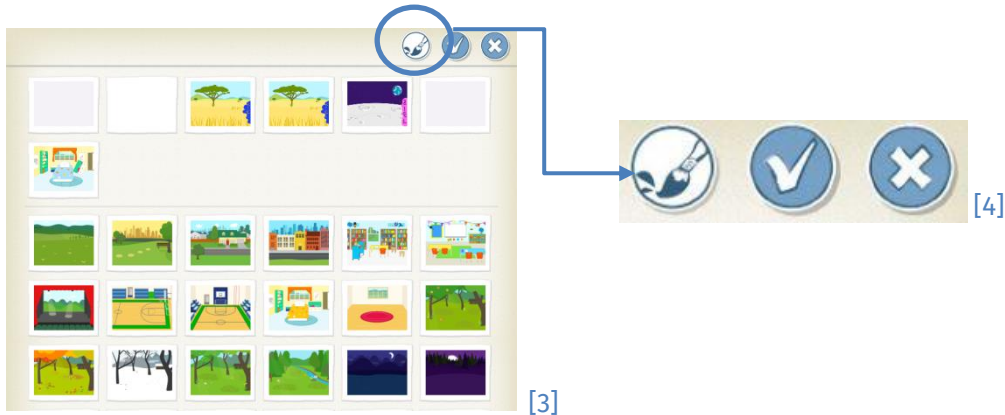
[1]

Leitfaden zur Programmieroberfläche

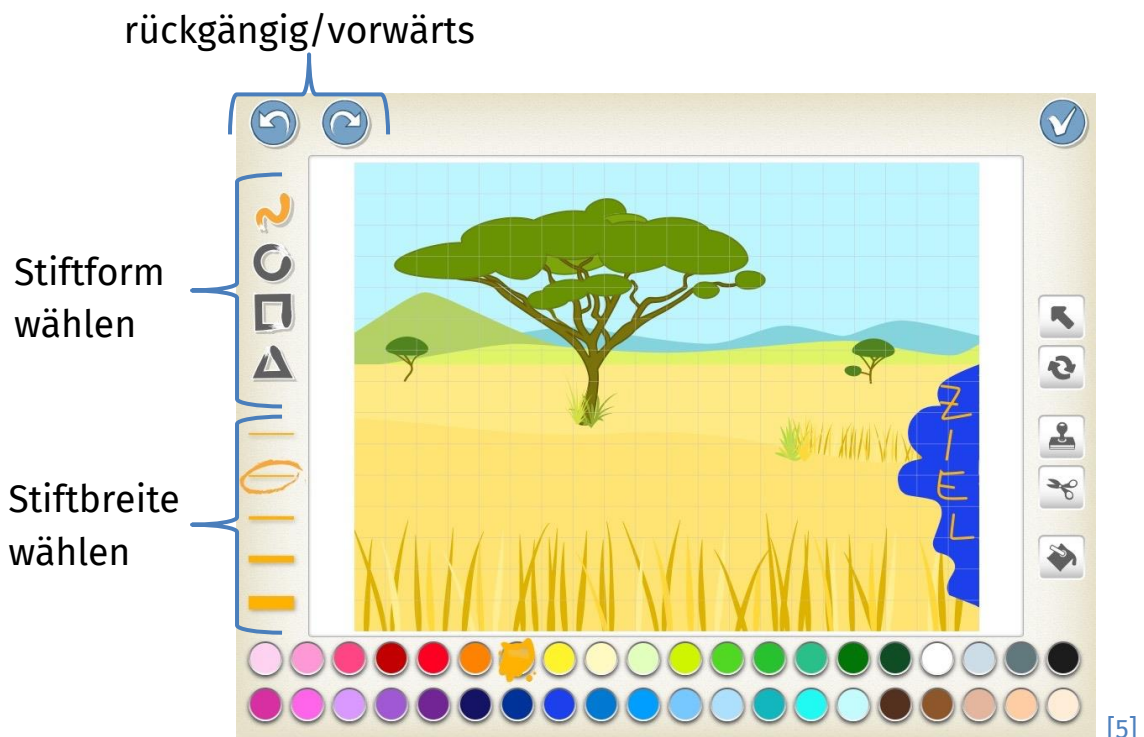
Den Hintergrund verändern

1.)  [2]

2.) Es öffnet sich dieses Fenster:



3.) Euer **Finger** ist dann der **Pinsel**. So könnt ihr zum Beispiel einen See in euren Hintergrund malen.



Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 5 – Quelle: Screenshots aus der ScratchJr-App (<https://www.scratchjr.org/>), CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en>), abgerufen am 08.03.2022