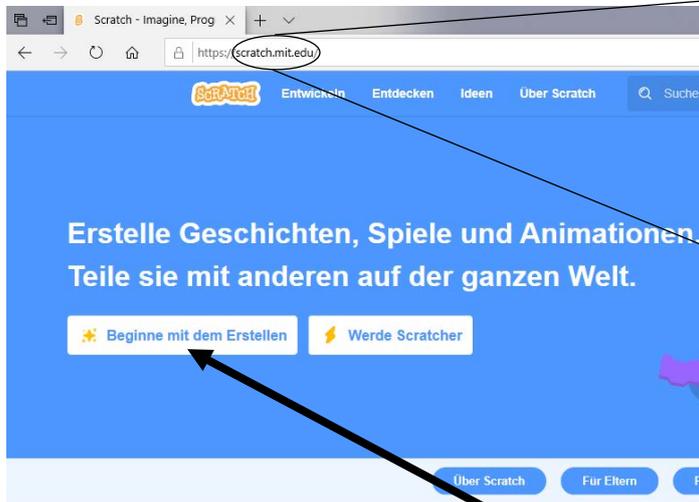


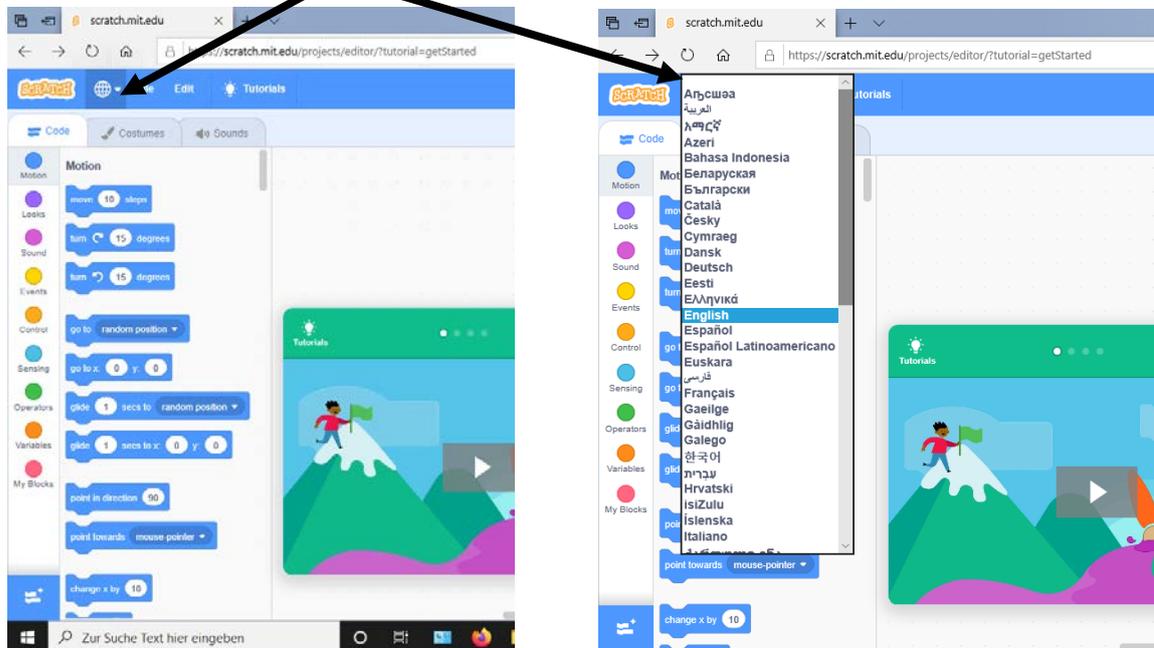
Einen Deutsch-Übersetzer programmieren

1. Im Internet auf die Scratch-Seite *gehen*

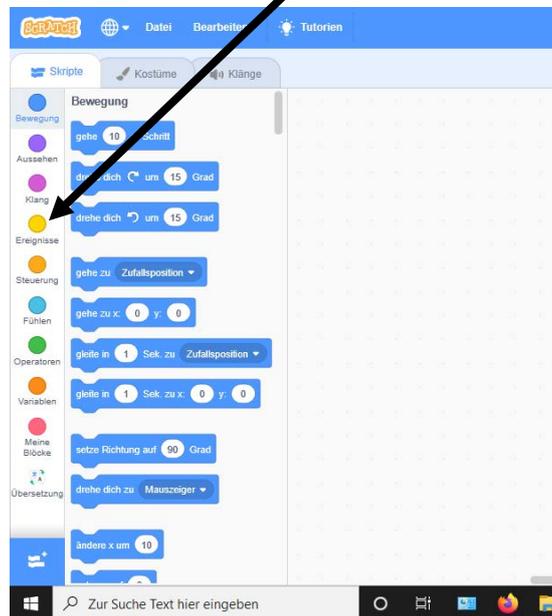


2. Auf „Beginne mit dem Erstellen“ *klicken*

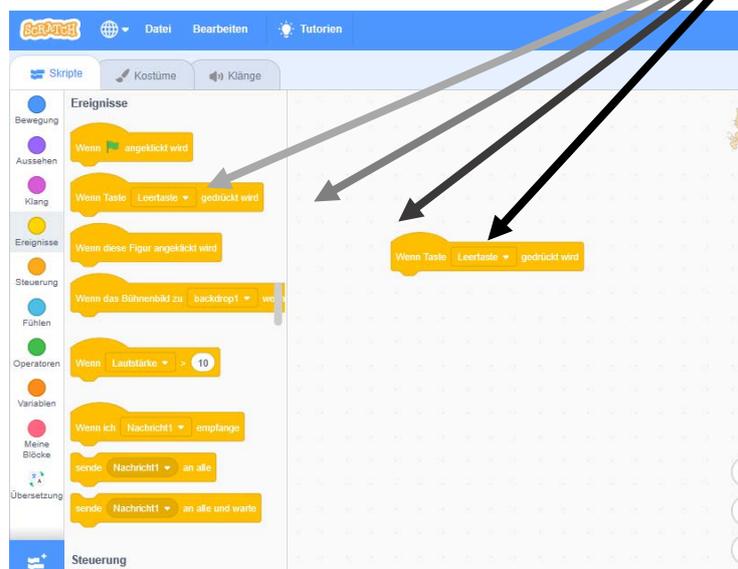
3. Eine Sprache *auswählen*



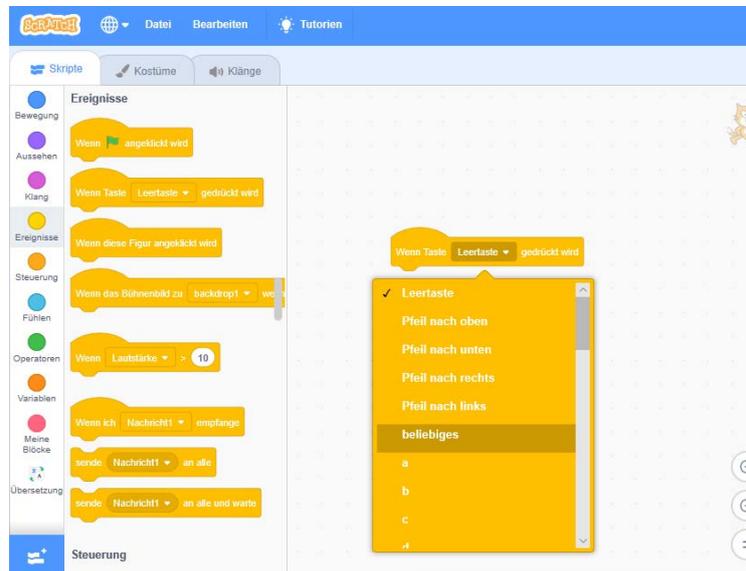
4. Die Schaltfläche „Ereignisse“ *anklicken*



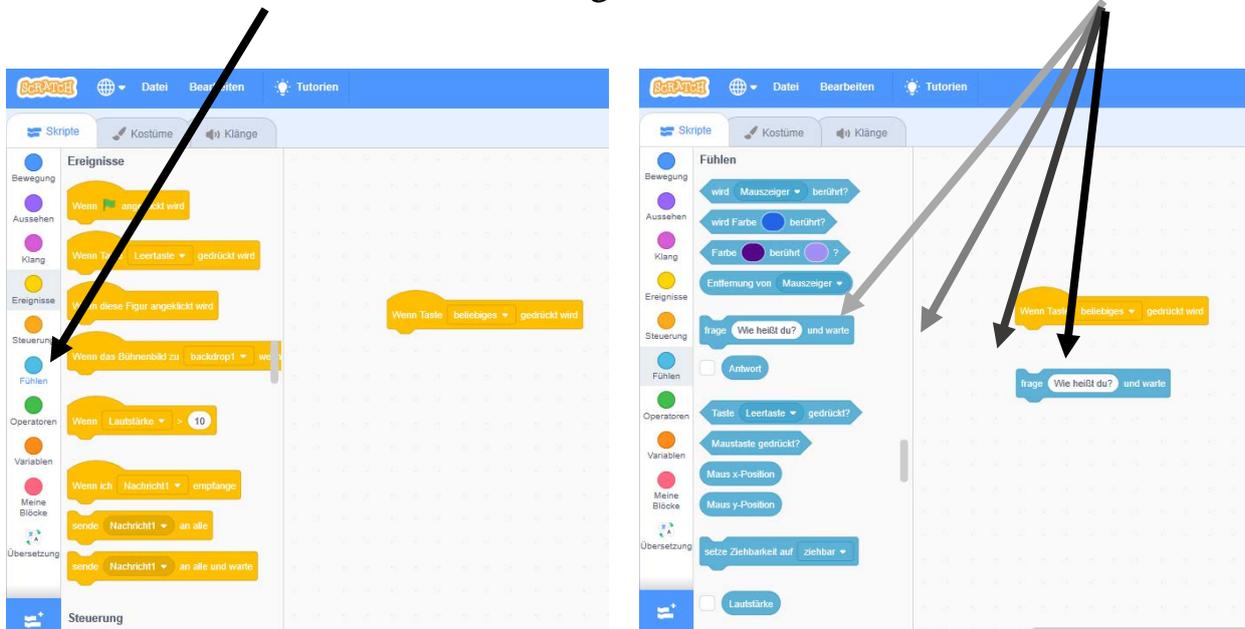
5. Denn **Block** „Wenn Taste gedrückt wird“ nach rechts *ziehen*



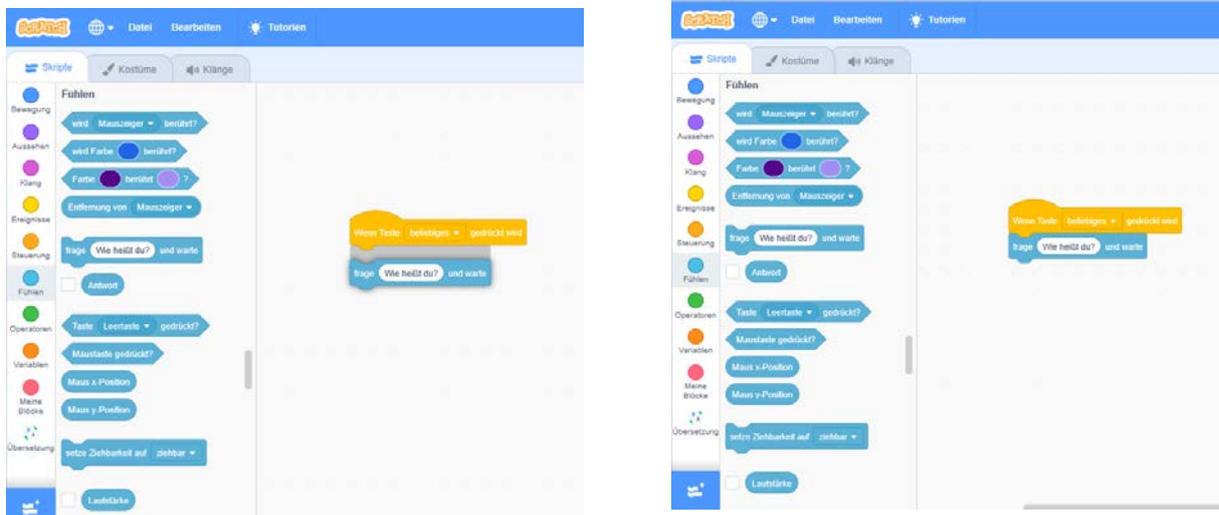
6. Im Block die *Option* „beliebiges“ auswählen



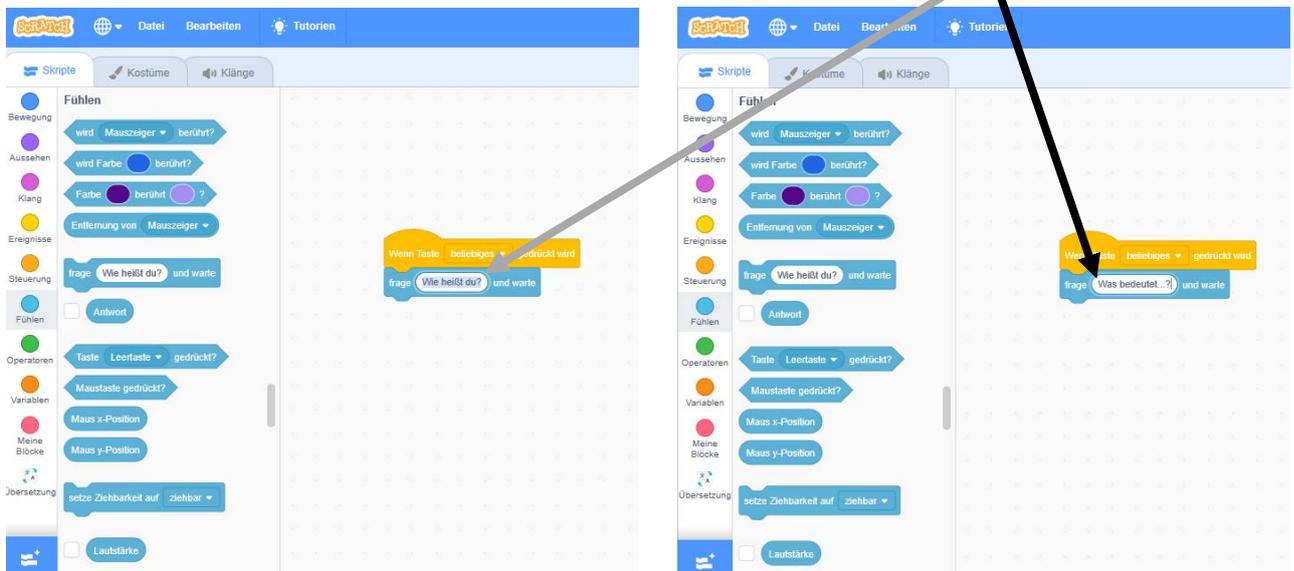
7. Unter „fühlen“ den *Block* „frage ... und warte“ nach rechts ziehen



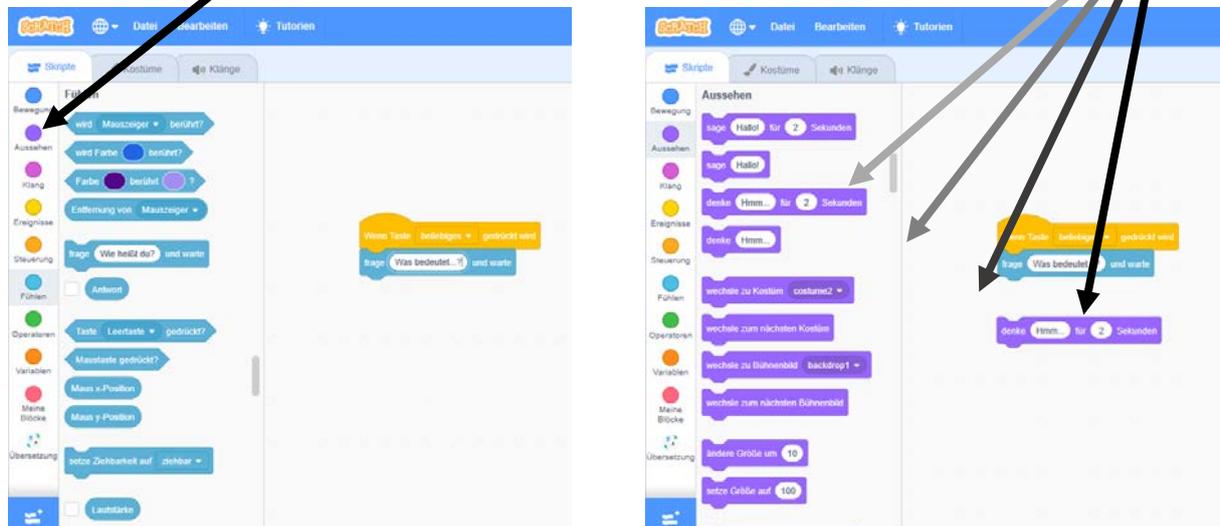
8. Die beiden *Blöcke* miteinander *verbinden*



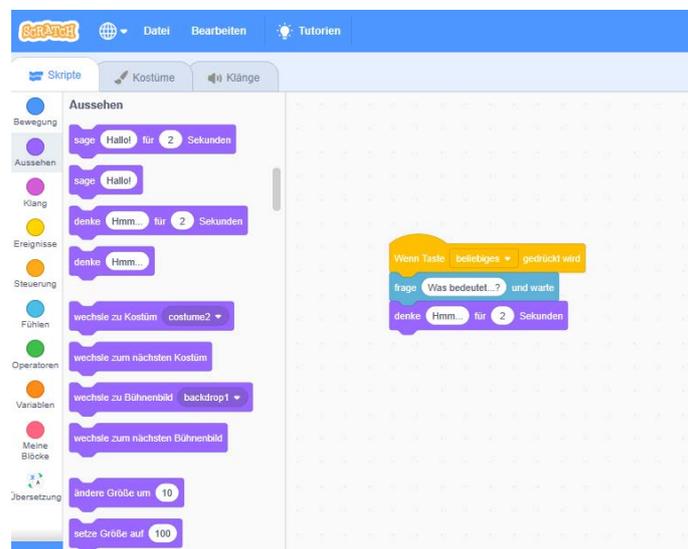
9. Den Text im „fühlen“-Block zu „Was bedeutet...?“ ändern



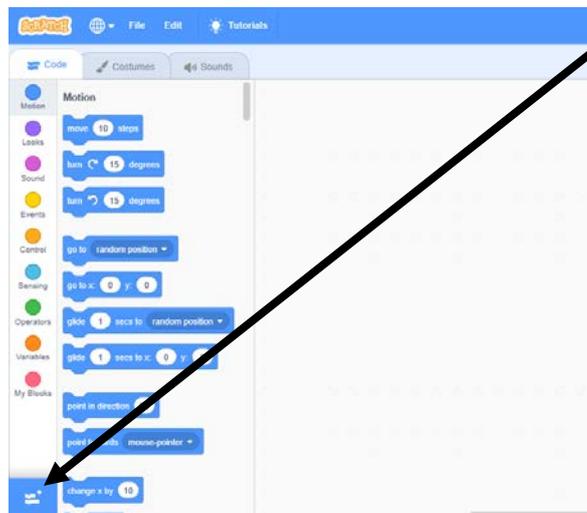
10. Den „Aussehen“-**Block** „denke Hmmm... für 2 Sekunden“ nach rechts ziehen



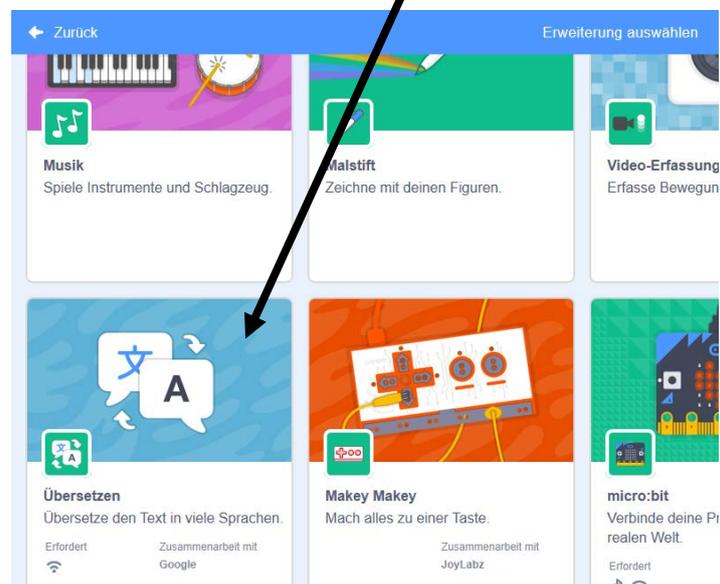
11. Den „Aussehen“-**Block** mit dem „Fühlen“-**Block** verbinden



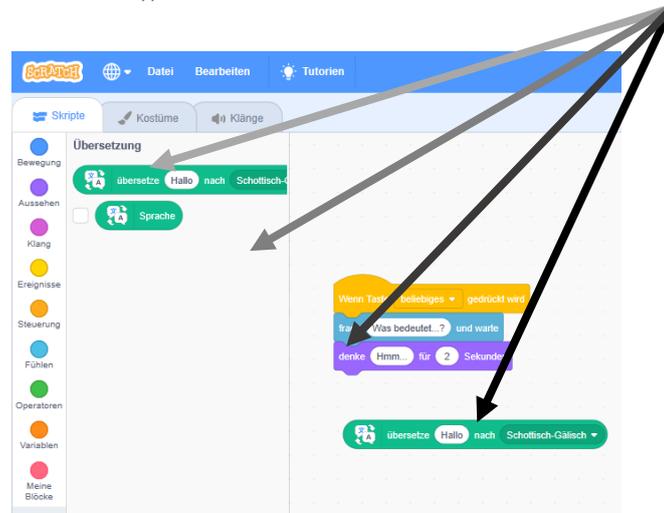
12. Im *Scratch-Fenster* auf die *Schaltfläche* links unten *klicken*



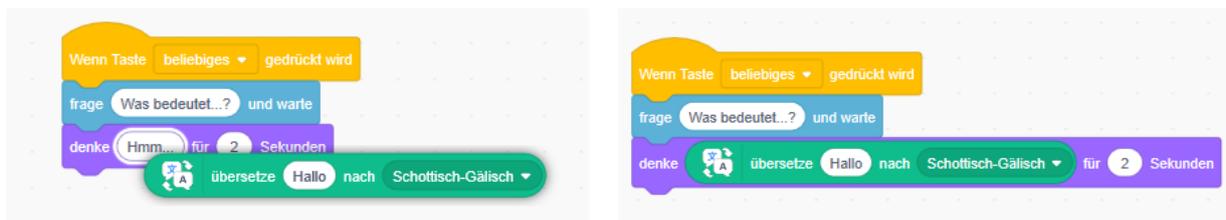
13. Die *Schaltfläche* „Übersetzen“ *auswählen*



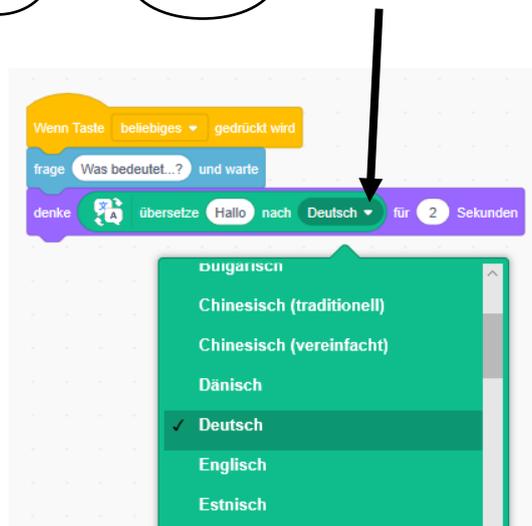
14. Mit der Maus den „Übersetzen“-**Block** nach rechts *ziehen*



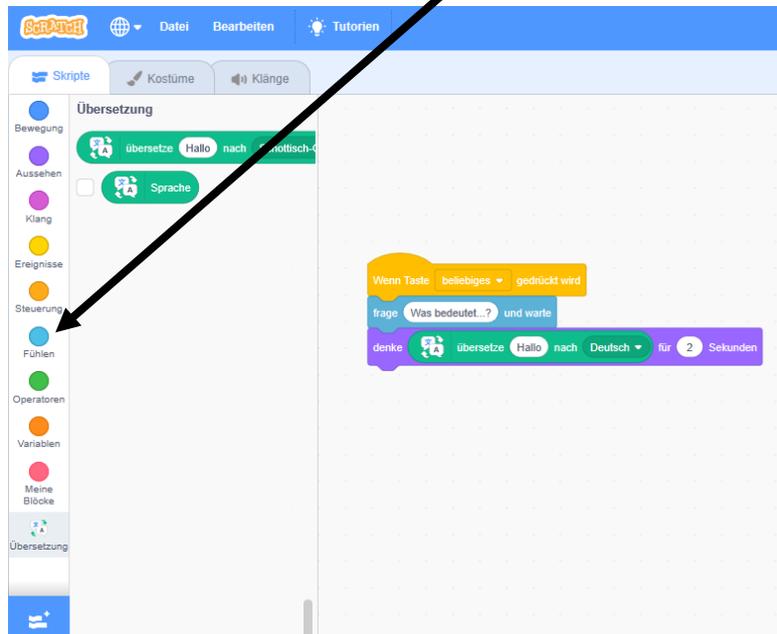
15. Den „Übersetzen“-Block in das „Hmmm..“-Feld *hineinziehen*



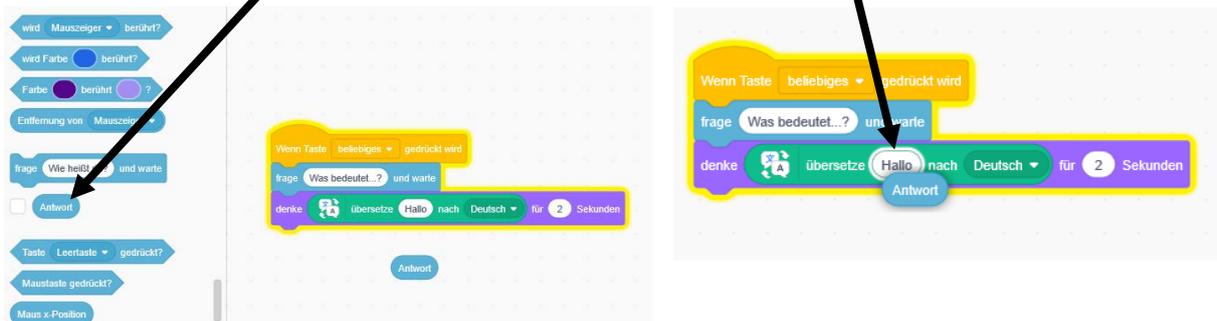
16. „Übersetze (Hallo) nach (Deutsch)“ *auswählen*



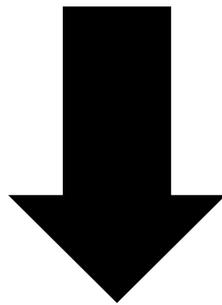
17. Von „Übersetzung“ zu „Fühlen“ wechseln



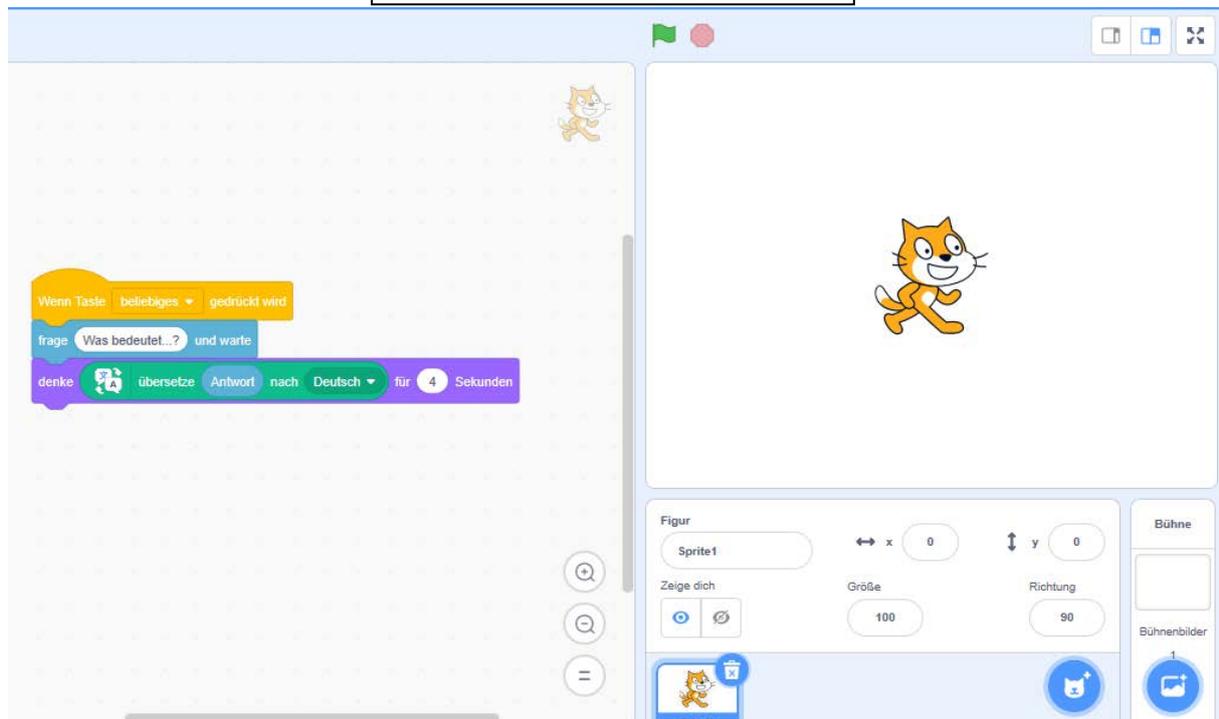
18. Den „Antwort“-Block in das „Hallo“-Feld ziehen



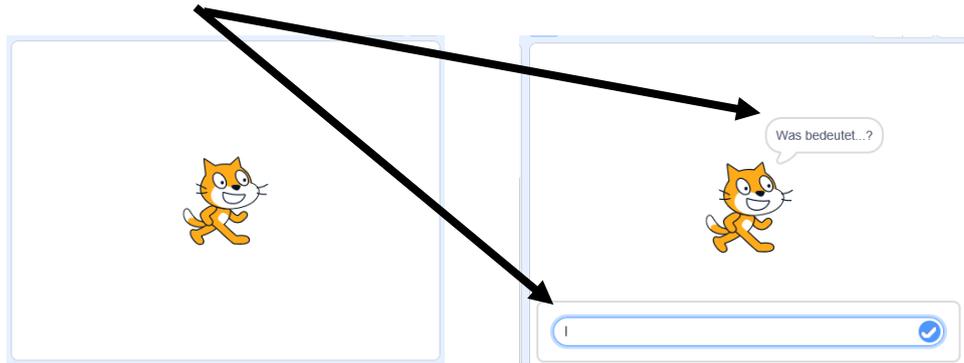
19. Die Zeit im „Aussehen“-*Block* auf 4 Sekunden *ändern*



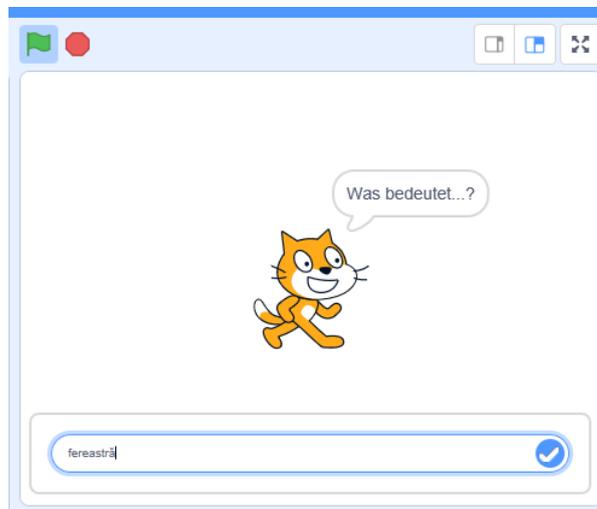
fertig!!!



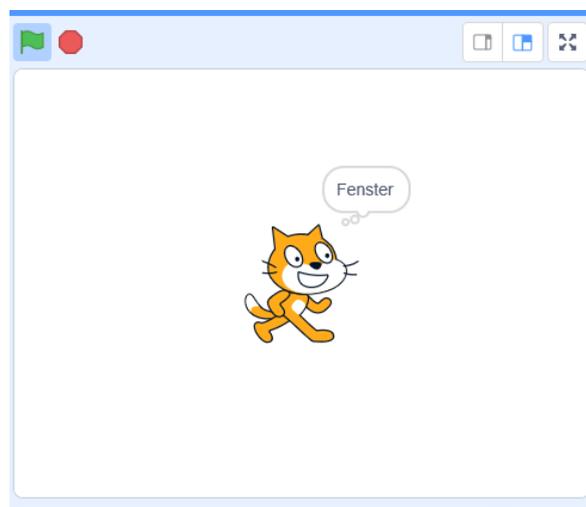
20. Eine Taste drücken



21. Wort eingeben



22. Enter-Taste drücken



Einen Übersetzer programmieren – Wie geht man vor?

Voraussetzungen:

Um einen Übersetzer zu programmieren, benötigt man _____

1. Zuerst geht man im Internet auf die Scratch-Seite.

2. Als nächstes ...

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

Wortspeicher:

	hinterher	zuerst		im Anschluss daran	
daraufhin			als nächstes	danach	hiernach
	dann		als letztes	später	anschließend
					als zweites