

Lektion 4

Scratch-Account erstellen

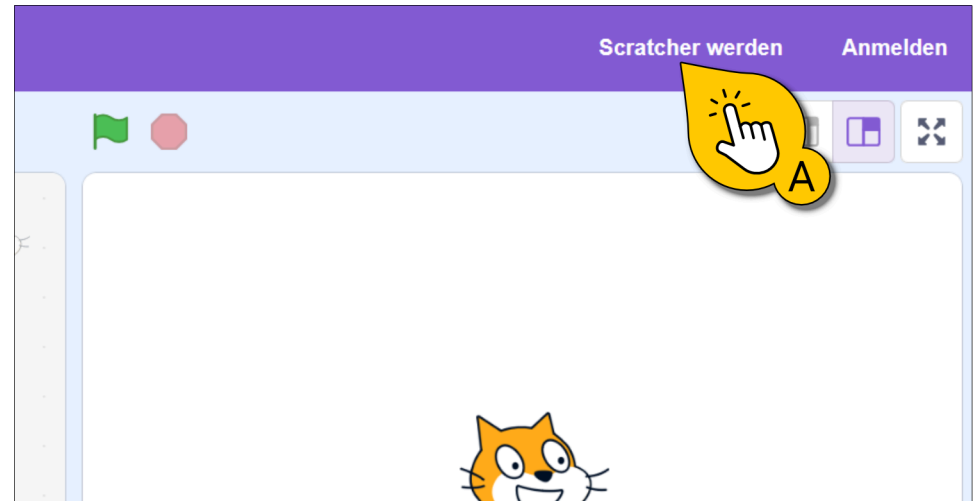
Wir wollen nun einen Account bei Scratch erstellen.

Klicke dazu in der lila Leiste oben rechts auf **“Scratcher werden”** (A).

Du wirst nun durch den Prozess der Accounterstellung geführt (B).

Wähle einen **Benutzernamen** aus (nicht dein echter Name) und ein **Passwort**. Das Passwort muss zu zweimal eingeben.

Auf der nächsten Seite findest du Hilfe, falls du nicht weißt, was du eintragen sollst.

A screenshot of the 'Scratcher werden' registration form. The form is titled 'Scratcher werden' and includes the text 'Erstelle Projekte, teile Ideen, finde Freunde. Es ist kostenlos!'. It has three input fields: 'Benutzername', 'Passwort', and 'Gib dein Passwort erneut ein'. There is a checkbox labeled 'Passwort anzeigen' which is checked. A blue button labeled 'Weiter' is at the bottom. A yellow callout bubble with the letter 'B' is positioned at the top left of the form.

Scratch-Account erstellen

Du musst nun ein paar Angaben machen:

(A) Land – Hier kannst du ein beliebiges Land auswählen. Es spielt keine Rolle, wo du wirklich herkommst.

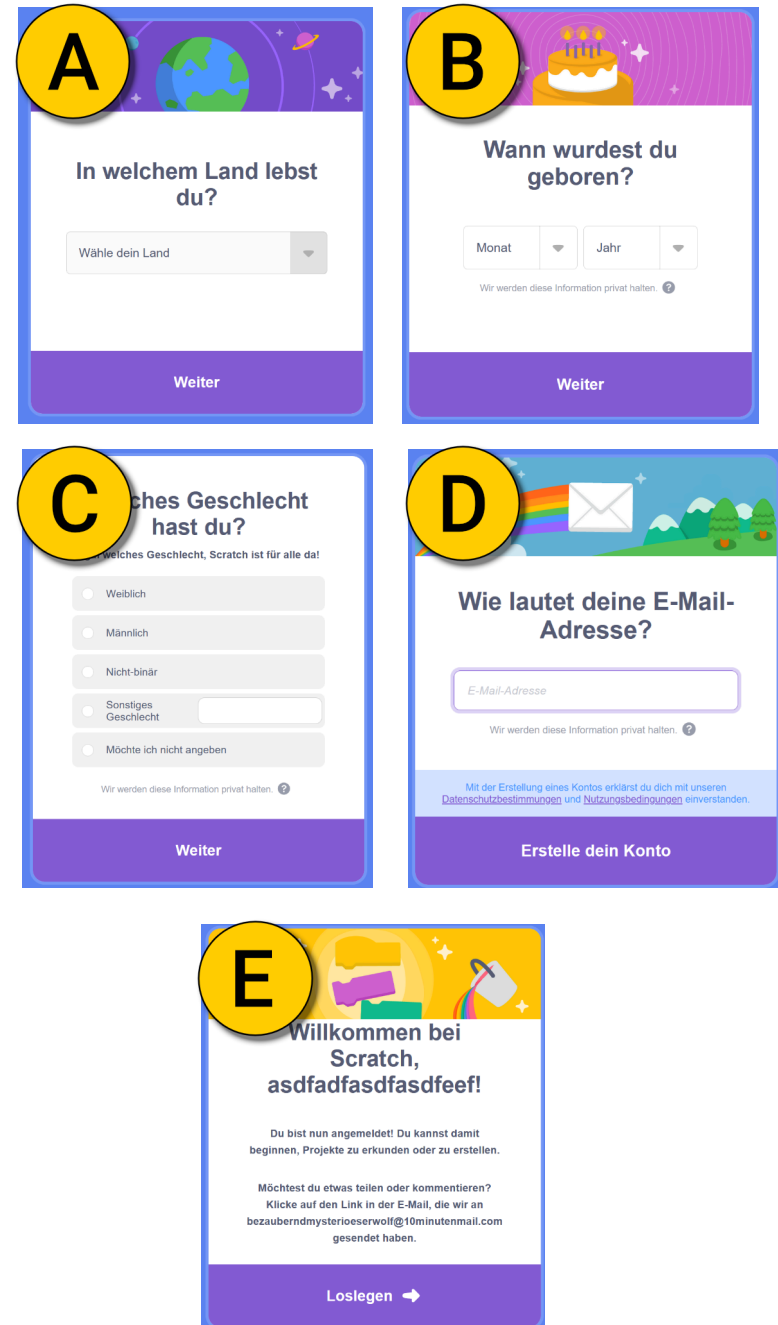
(B) Geburtsdatum – Gib hier am besten nicht dein echtes Geburtsdatum ein. Im Internet sollte man sein richtiges Geburtsdatum nie teilen.

(C) Geschlecht – Du musst dein Geschlecht nicht angeben. Wir empfehlen, die Option „Möchte ich nicht angeben“ auszuwählen.

(D) E-Mail-Adresse – Es ist sinnvoll, eine echte E-Mail-Adresse einzutragen, aber das ist nicht unbedingt nötig. Wenn du mal dein Passwort vergisst, kannst du über deine E-Mail-Adresse ein neues bekommen. Außerdem brauchst du eine gültige E-Mail-Adresse, um deine Projekte zu veröffentlichen und mit anderen zu teilen. Wenn du keine E-Mail-Adresse hast, frag deine Lehrer/in oder deine Eltern.

Eventuell musst du einen Test machen: Damit Scratch sicherstellt, dass du kein Roboter bist, musst du in einem kleinen Test Dinge in Bildern mit der Maus anklicken.

(E) Fertig – Wenn alles ausgefüllt ist, klickst du auf „Loslegen“.



Dein Scratch-Account

Du solltest jetzt bei deinem Account eingeloggt sein.

Der rote Balken verschwindet, wenn du deine E-Mail-Adresse bestätigst. Klicke dazu den Link, den du per E-Mail bekommen hast.

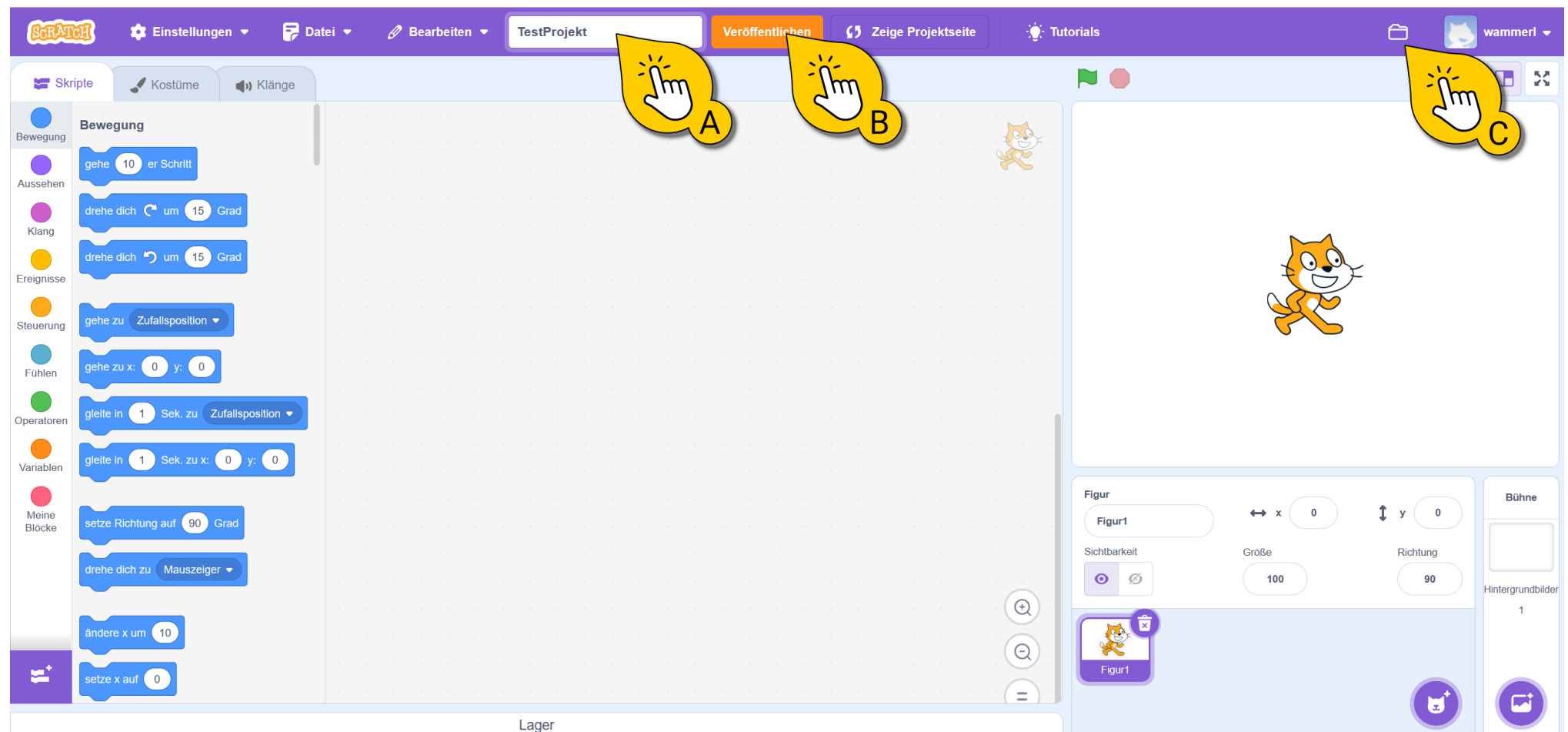
Hier eine Übersicht über alles, was neu ist:

The screenshot shows the Scratch website's main navigation bar and content area. The navigation bar is purple and contains the Scratch logo, menu items 'Entwickeln', 'Entdecken', 'Ideen', and 'Über Scratch', a search bar with the text 'Suche', and user-related icons for email, a folder, a profile picture, and the name 'wammerl' with a dropdown arrow. Below the navigation bar is a red banner with a yellow callout box 'Neues Projekt' pointing to the 'Entwickeln' link, another yellow callout box 'Bestätige deine E-Mail-Adresse, um das Veröffentlichen zu aktivieren' pointing to the red banner, a yellow callout box 'Deine Projekte' pointing to the folder icon, and a yellow callout box 'Alles zu deinem Account' pointing to the profile picture. The main content area is divided into two columns. The left column is titled 'Willkommen!' and contains three sections: 'Lerne, wie man in Scratch ein Projekt erstellt' with a Scratch code block, 'Probiere die Einstiegsprojekte aus' with a colorful sea creature image, and 'Nimm mit anderen Scratchern Kontakt auf' with a grid of user avatars. The right column is titled 'Neuigkeiten zu Scratch' and contains three news items: 'Countdown to Scratchtober', 'Wiki Wednesday!', and 'New Scratch Design Studio!'. A yellow callout box 'Alles zu deinem Account' also points to the 'Neuigkeiten zu Scratch' section.

Dein Scratch-Account

Das Besondere ist: Wenn du ein neues Projekt erstellst (mit einem Klick auf **„Entwickeln“**), wird es automatisch in deinem Account gespeichert. Damit du es wieder findest, ist es wichtig, deinem Projekt einen Namen zu geben **(A)**. Du kannst dein Projekt veröffentlichen **(B)**, damit andere es finden können. Probiere es aus!

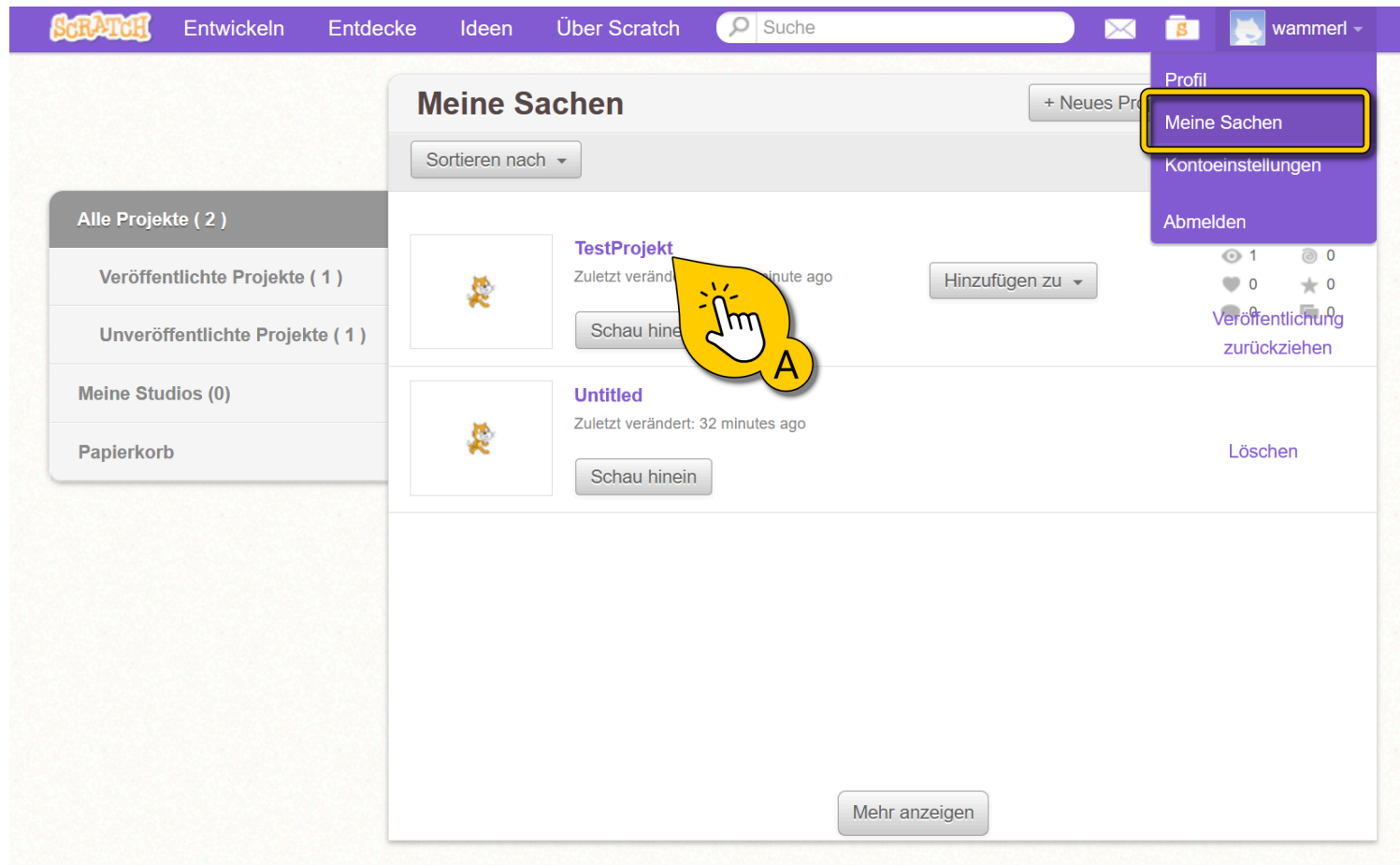
Anschließend klicke auf **Projektübersicht (C)**, um zurück zur Übersicht zu kommen.



Dein Scratch-Account

So sieht deine Projektübersicht aus. So findest du jedes deiner Projekte wieder. Diese Übersicht kannst du auch über **“Meine Sachen”** im Menü deines Accounts finden.

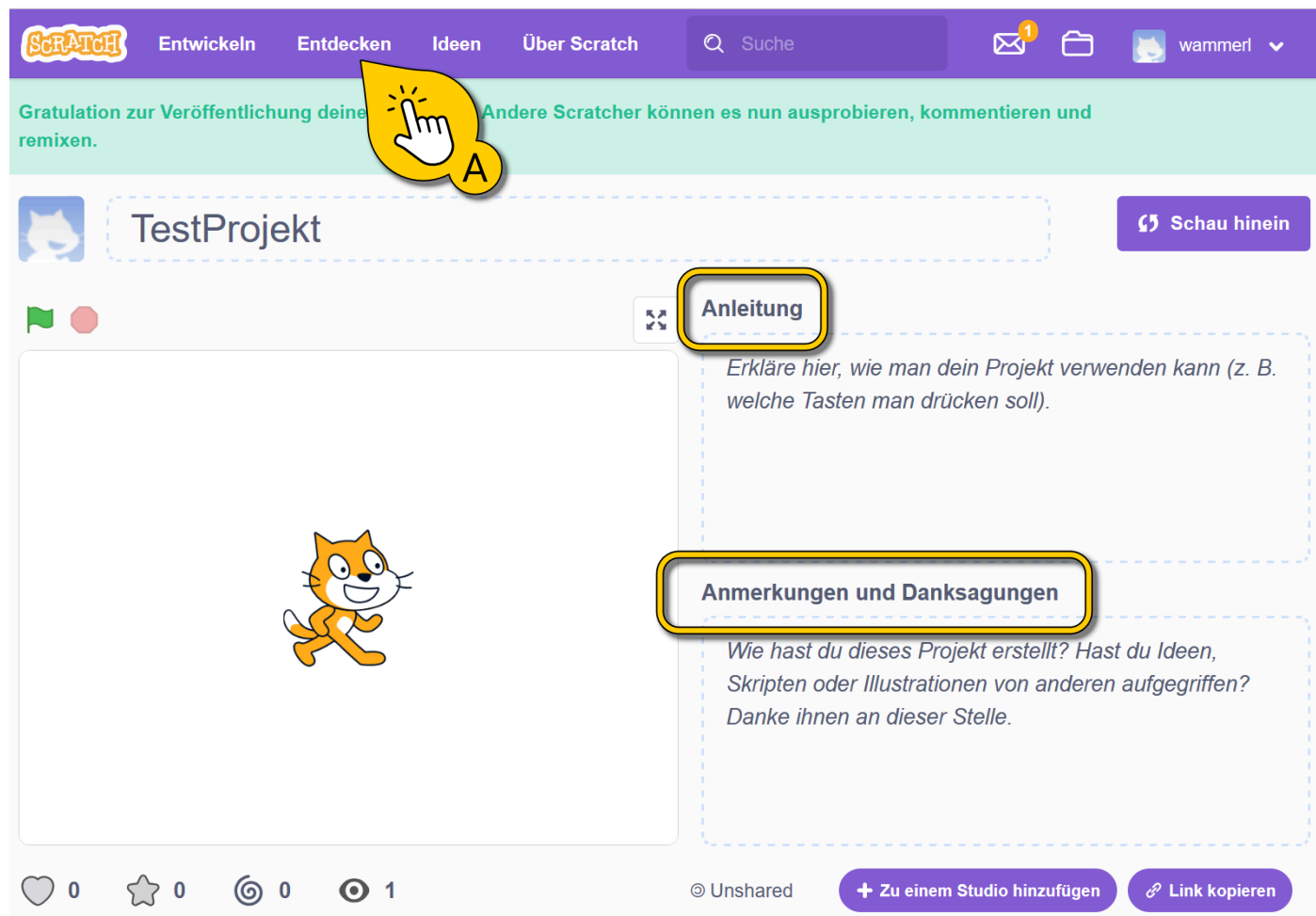
Klicke auf das Projekt, das du gerade erstellt hast **(B)**. Du gelangst nun auf die Projektseite.



Die Projektseite

Die Projektseite gibt dir eine Übersicht über den Inhalt des Projekts. Hier kannst du die Felder **Anleitung** und **Anmerkungen und Danksagungen** ausfüllen. Das wird später wichtig, wenn wir Projekte veröffentlichen.

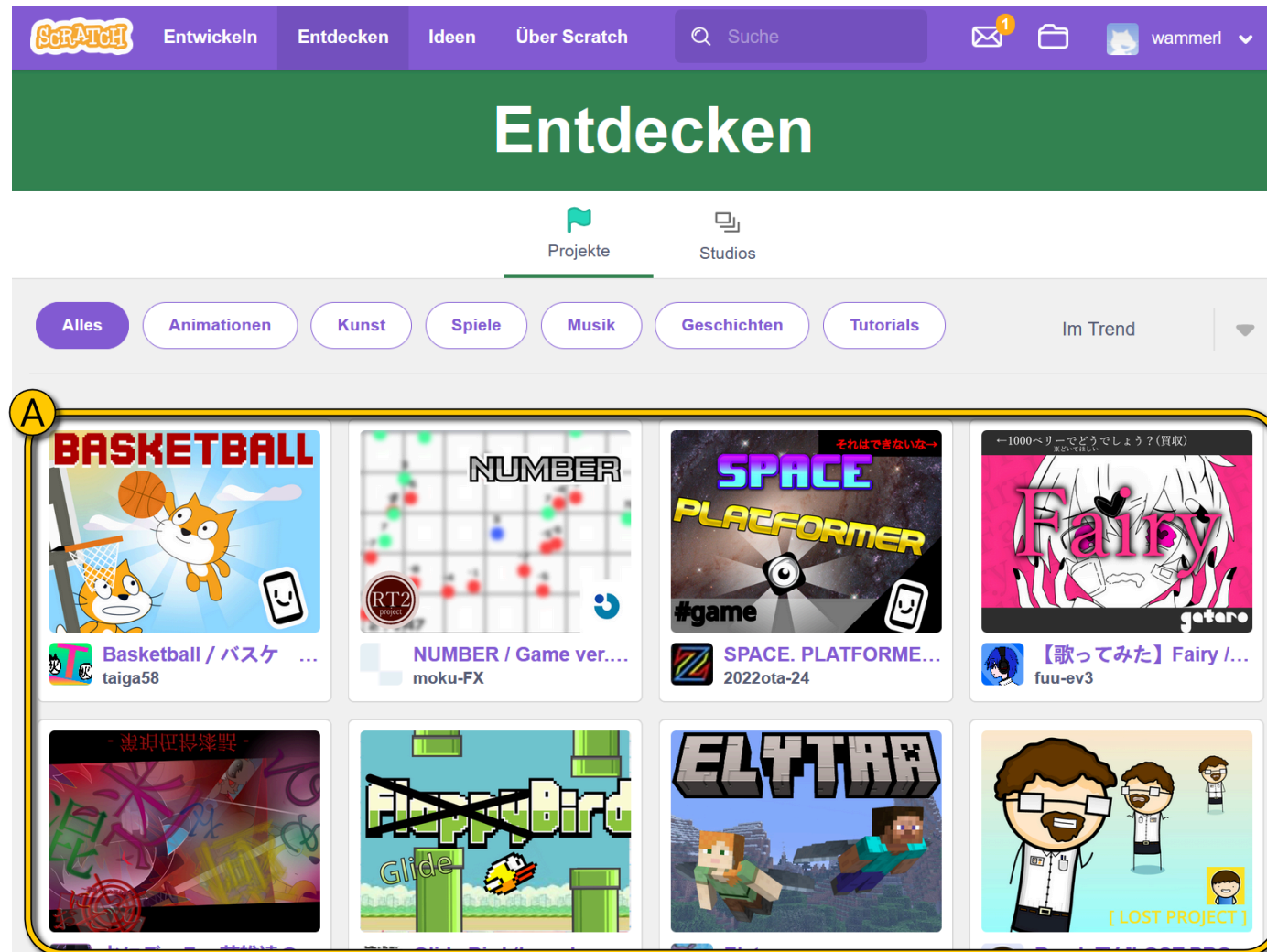
Wie das aussehen kann, erfährst du mit einem Klick auf **“Entdecken” (A)**.



Dein Scratch-Account

Die **Entdecken**-Seite ist super, weil du hier Projekte von anderen nicht nur ansehen, sondern auch öffnen und verändern kannst.

Klicke auf eines der Projekte bei (A)!



Andere Projekte remixen

Du siehst nun die Projektübersicht des Projekts, welches du angeklickt hast. Du könntest das Projekt zu deinen Projekten kopieren und verändern, indem du auf den **“Remixen-Knopf”** bei (A) klickst. Alternativ kannst du auch einfach das Projekt ansehen, ohne es zu kopieren oder zu verändern, indem du den **“Schau-hinein-Knopf”** bei (B) verwendest. Probiere es aus, wenn du Lust hast!

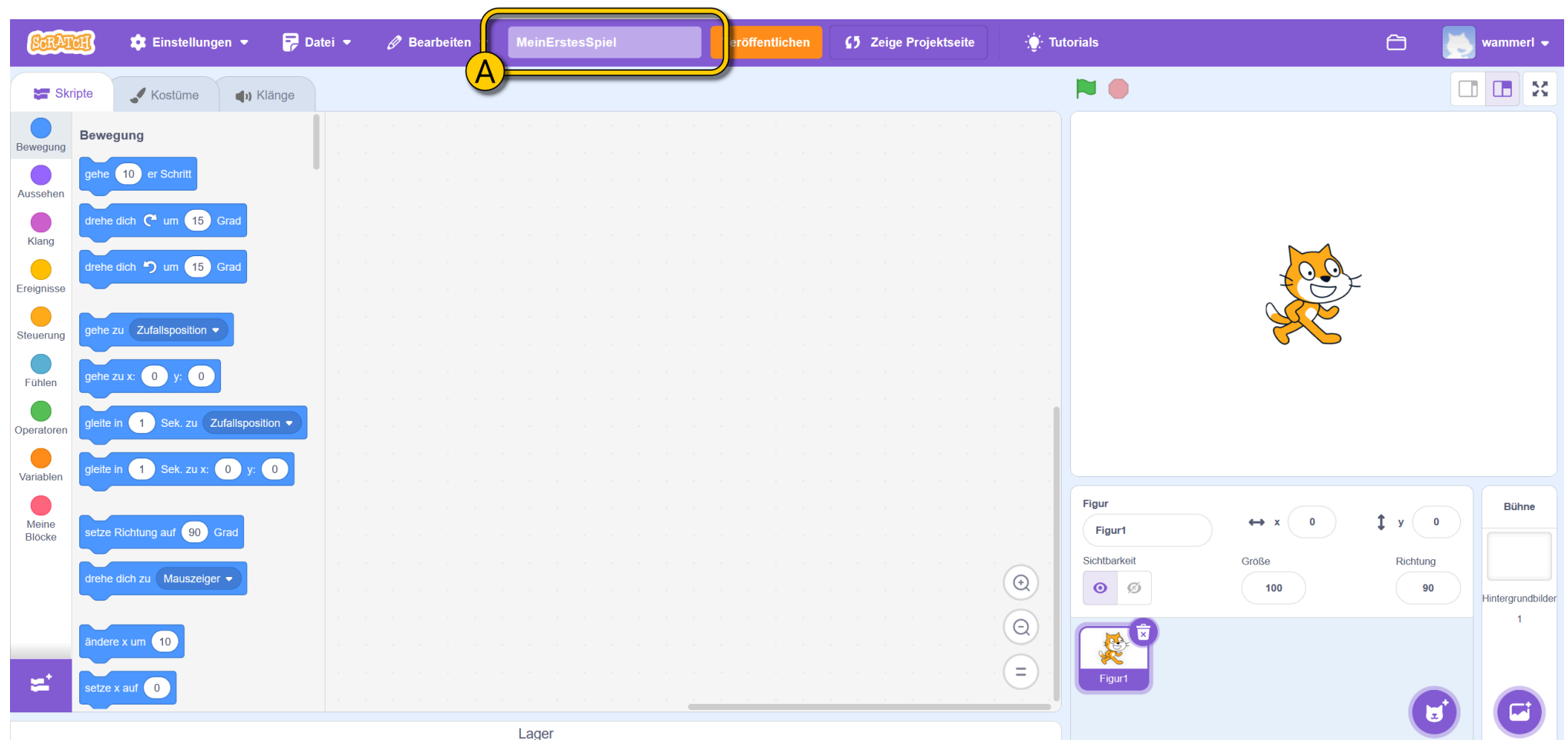
Anschließend klicke auf **“Entwickeln”** (C), um ein neues eigenes Projekt zu starten. Wir wollen jetzt dein erstes eigenes Spiel programmieren.

The screenshot shows the Scratch project page for "Rock Dodge! v1.0 _ Mobile friendly _ #all #...". The page features a purple header with navigation options: "Entwickeln", "Entdecken", "Ideen", and "Über Scratch". A search bar and user profile "wammerl" are also visible. The project title is "Rock Dodge! v1.0 _ Mobile friendly _ #all #..." by "ThreeStas". A yellow callout bubble with a hand icon points to the "Entwickeln" button, labeled (C). A yellow callout bubble with a hand icon points to the "Remixen" button, labeled (A). A yellow callout bubble with a hand icon points to the "Schau hinein" button, labeled (B). The project thumbnail shows a game interface with a "Rock Dodge!" title, a pause button, a flag, a rock, a smartphone, and a gold coin. The "Anleitung" section contains the text: "Hey guys this is rock Dodge. THANKS FOR #1 TRENDING | GAMES! Also, you got to be honest even myself." and "Instructions: 1. Arrow keys or WASD to move 2. If your on a tablet, or a phone, make sure to press mobile mode ON before playing". The "Anmerkungen und Danksagungen" section contains a YouTube link: "https://www.youtube.com/@ThreeStasgamo" and the text: "The credits are in the project. Simply press the button on the top right corner and you will see it, plus they will give you an achievement". The page also shows engagement metrics: 1431 likes, 1219 stars, 175 remixes, and 92224 views. The date is "© 26. Sept. 2024". At the bottom, there are buttons for "Melden", "Zu einem Studio hinzufügen", and "Link kopieren".

Dein Scratch-Account

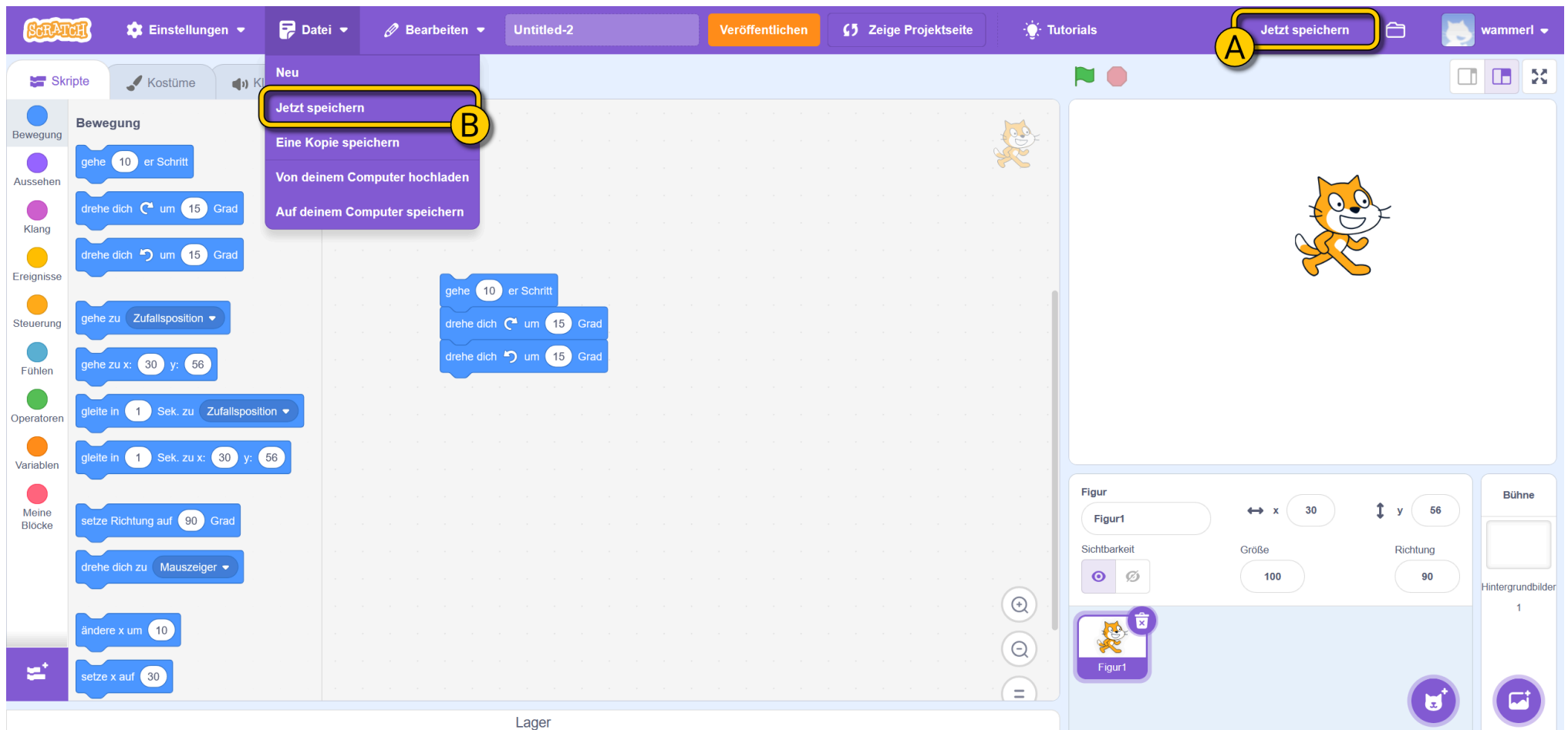
Jetzt, da du einen Scratch-Account hast, werden deine Projekte automatisch gespeichert. Auch dein gerade erstelltes Projekt ist also schon gesichert!

Deswegen ist es wichtig, beim Starten eines neuen Projekts dem Projekt einen Namen zu geben. Das machst du bei **(A)**.



Manuell Speichern

Sollte dein Projekt einmal nicht automatisch gespeichert sein, siehst du oben rechts die Option „Jetzt speichern“ (A) oder unter „Datei > Jetzt speichern“ (B), um es manuell zu speichern.



Dein erstes eigenes Spiel

Los geht's mit deinem ersten eigenen Spiel!

Spiele sind toll, weil der Spieler oder die Spielerin das Spielgeschehen steuern kann.

Dazu nutzen wir Ereignisse, und wir wollen nun verschiedene kennenlernen. Zur Erinnerung: Alle Ereignisse findest du unter „Ereignisse“ (A).

Erstelle das Skript bei (B) und probiere es aus, indem du die Leertaste drückst. Die Katze sollte sich an eine andere zufällige Position bewegen, sobald du die Leertaste drückst.

Erstelle nun das Skript bei (C) und klicke auf die Katze, um dein Skript zu testen. Die Katze flieht jetzt vor dem Mauszeiger.

Aber wäre es nicht cool, wenn die Katze immer vor dem Mauszeiger flieht, ohne dass wir sie anklicken müssen?



B



C



Eigene Ereignisse bauen

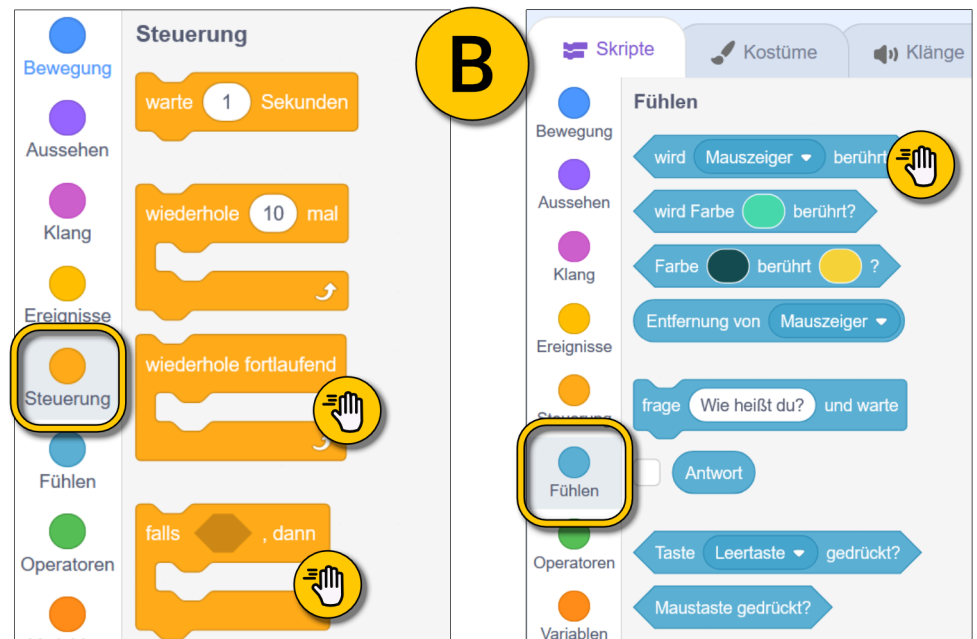
Leider gibt es kein Ereignis „wenn Mauszeiger berührt“, um die Katze vor dem Mauszeiger fliehen zu lassen. Aber wir können uns ein eigenes Ereignis bauen!

Erstelle das Script bei (A) und probiere es aus.



Die beiden Bilder bei (B) zeigen dir, wo du die Blöcke findest. Stecke dabei den hellblauen „wird Mauszeiger berührt?“-Block in die Lücke des „falls ..., dann“-Blocks.

Klicke die grüne Fahne und jage die Katze mit dem Mauszeiger. Sie sollte nun wegspringen, sobald der Mauszeiger sie berührt.



Bedingungen, was ist das?

Lass uns das Skript genauer anschauen:

Innerhalb der **“wiederhole fortlaufend”** Schleife steckt eine Abfrage **“falls ... dann”**. Die Bedingung können wir selbst festlegen. In diesem Fall lautet sie: **“wird Mauszeiger berührt?”**

Diese Abfrage wird ständig ausgeführt, und nur wenn der Mauszeiger die Figur berührt, ist die Bedingung erfüllt. Dann wird der blaue **“gehe zu Zufallsposition”** Block ausgeführt. Wenn die Bedingung nicht erfüllt ist, passiert gar nichts.

Merke: Bedingungen und Abfragen sind nützlich, um Ereignisse im Spiel zu erkennen und nur dann weitere Teile des Skripts auszuführen. Nutze eine **“wiederhole fortlaufend”** Schleife, um ständig auf das mögliche Ereignis zu prüfen.



Tipp:

Bei Scratch kannst du deine Skripte meist wie normale Texte lesen und so verstehen was passiert. Probier es mal aus. In diesem Beispiel lautet der Text:

Wenn grüne Fahne angeklickt wird, wiederhole fortlaufend: Falls Mauszeiger berührt wird, dann gehe zu Zufallsposition.

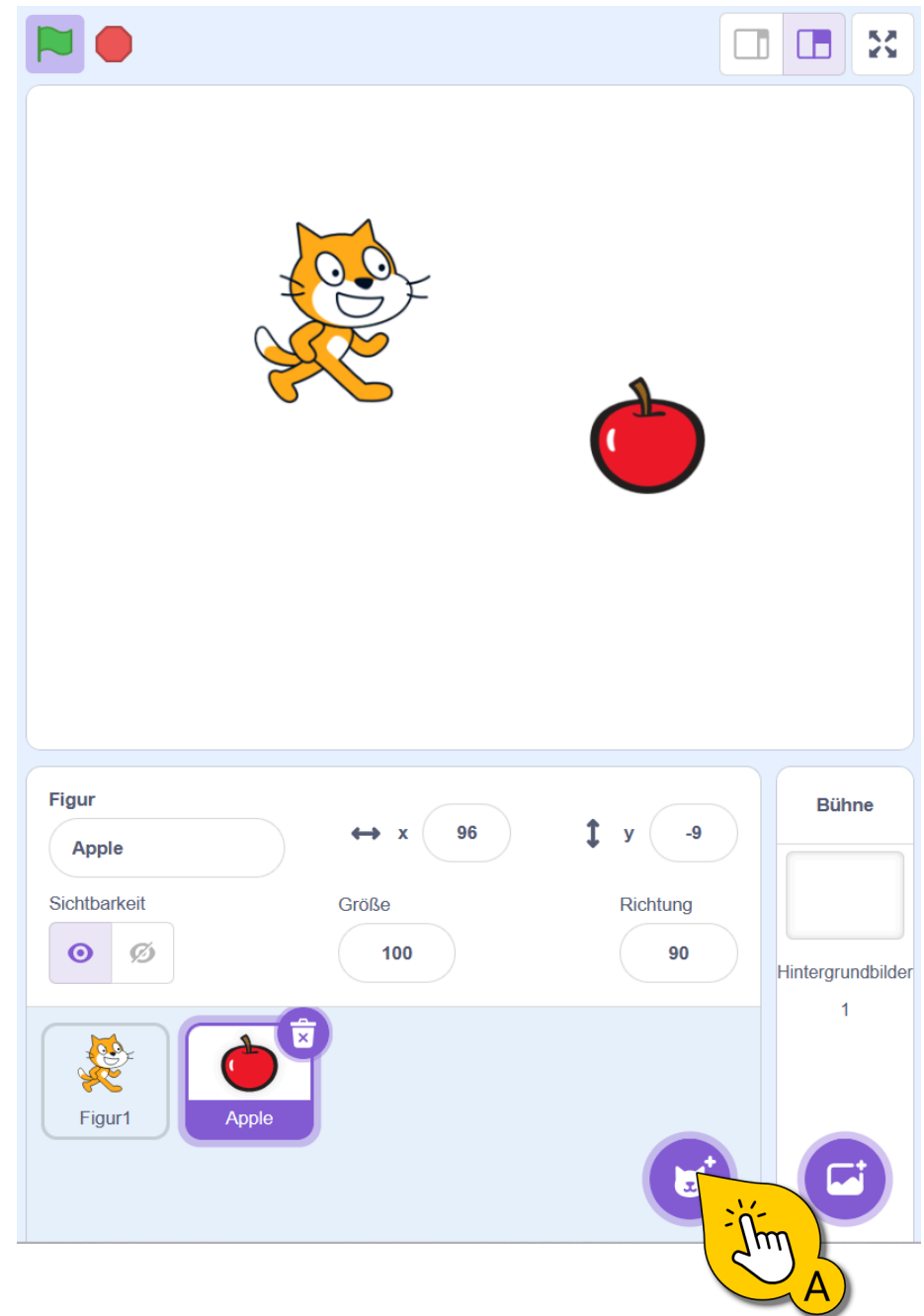
Dein eigenes Spiel

Wir haben ganz vergessen, dass wir dein erstes Spiel programmieren wollten. Los geht's! Lass uns folgendes Spiel bauen:

Die Katze springt bei Drücken der Leertaste zum Mauszeiger. Wenn dort ein Apfel ist, wird dieser „eingesammelt“ und ein neuer Apfel erscheint an einer zufälligen Position.

Füge als erstes einen Apfel hinzu. Das geht mit einem Klick bei **(A)**.

Auf der nächsten Seite siehst du die Programmierung.



Die Skripte

Wir brauchen zwei Skripte: eines für die Katze und eines für den Apfel. Unterhalb der Bühne kannst du die Figur auswählen, die du programmieren willst. Los geht's.

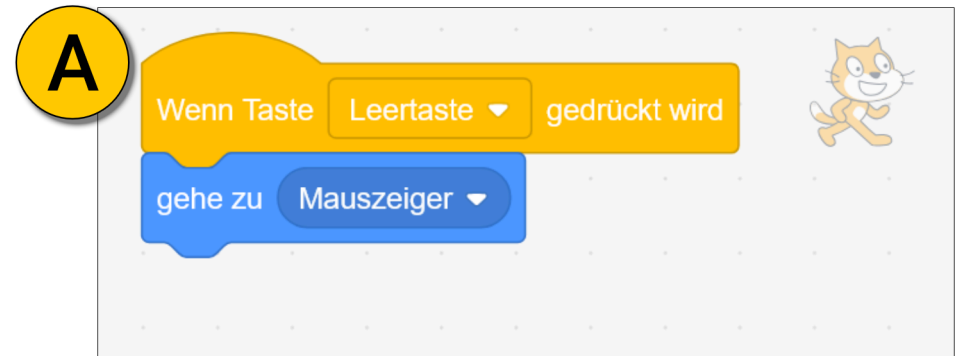
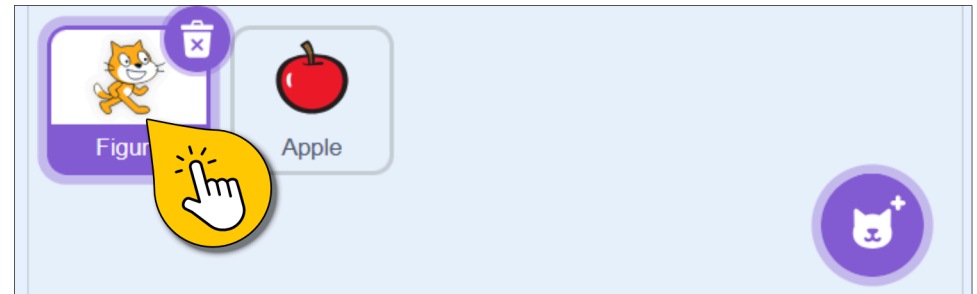
Bei **(A)** siehst du das Skript für die Katze.

Bei **(B)** siehst du das Skript für den Apfel.

Wichtig: Weder "gehe zu Mauszeiger" noch "wird Figur1 berührt" sind Blöcke, die du im Blöckebereich findest. Du musst diese Blöcke auswählen und ihre Auswahl ändern:



Probiere dein Spiel aus: Klicke die grüne Fahne und dann die Leertaste, um die Katze zu bewegen und Äpfel einzusammeln.



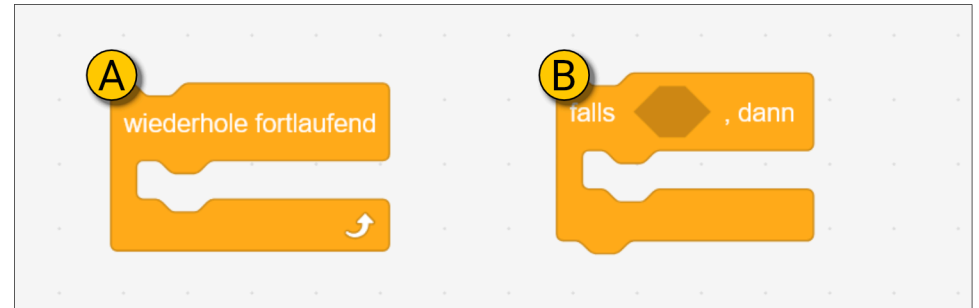
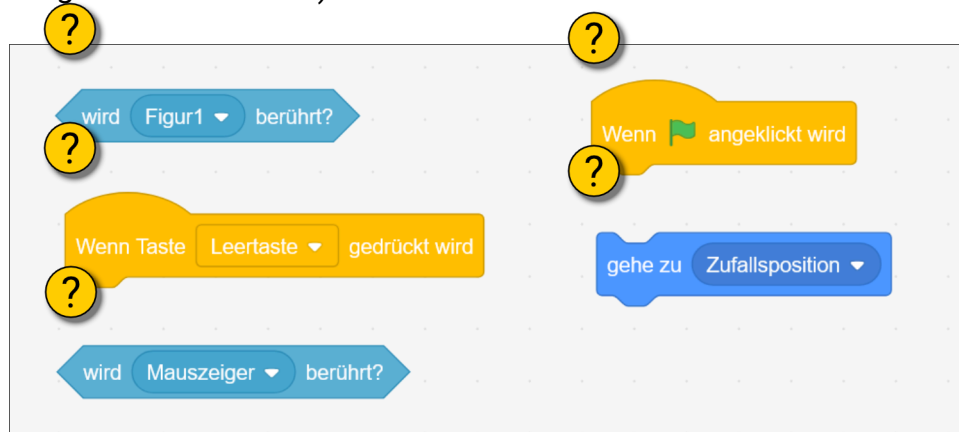
Quiz

Du hast in dieser Lektion viel Wichtiges gelernt. Lass uns ein kleines Quiz machen, um das Gelernte zu festigen.

Ein eigener Scratch-Account ist wichtig um (mehrere Möglichkeiten richtig):

- Deine Projekte mit anderen teilen zu können.
- Die Projekte anderer ausprobieren und remixen zu können.
- Um Scratch offline zu nutzen

Welche der folgenden Blöcke ist eine Bedingung? (mehrere Möglichkeiten korrekt).



Du hast schon **“wiederhole ...”**-Schleifen (A) und **“wenn..., dann”**-Abfragen (B) kennengelernt. Worin besteht der Unterschied?

- Schleifen wiederholen sich ständig. Abfragen wiederholen sich nicht, sondern prüfen eine Bedingung. Kombiniert man beide, kann man fortlaufend eine Bedingung prüfen und erkennen, wenn die Bedingung erfüllt ist.
- Beide wiederholen sich fortlaufend, aber Schleifen sind nützlicher, da man eine Bedingung definiert, und diese wird immer erfüllt. Abfragen benötigen eine Bedingung, die erfüllt sein muss.

Schreibe deine Lösungen ins Forum.

Dein Spiel

Ist dein Spiel schon gespeichert? Falls nicht, speichere es in deinem **Scratch-Account** (siehe weiter oben: „**manuell speichern**“). Wir wollen in der nächsten Lektion noch eine Punktezählung hinzufügen und einen Sound erstellen, wenn die Katze den Apfel frisst, also ihn einsammelt.

The screenshot shows the Scratch programming environment. The top menu bar includes 'Einstellungen', 'Datei', 'Bearbeiten', 'Tutorials', 'Scratcher werden', and 'Anmelden'. The left sidebar shows various block categories: 'Ereignisse', 'Bewegung', 'Aussehen', 'Klang', 'Ereignisse', 'Steuerung', 'Fühlen', 'Operatoren', 'Variablen', and 'Meine Blöcke'. The main workspace contains a script for a cat character (Figur1) with the following blocks:

- Wenn angeklickt wird
- wiederhole fortlaufend
- falls , dann
- gehe zu Zufallsposition

The right side of the workspace shows a stage with a cat character and an apple. The bottom right panel shows the 'Figur' (Sprite) panel with 'Apple' selected, displaying its position (x: -92, y: -151), size (100), and direction (90). The 'Bühne' (Stage) panel shows 'Hintergrundbilder' (Backgrounds) with '1' selected.