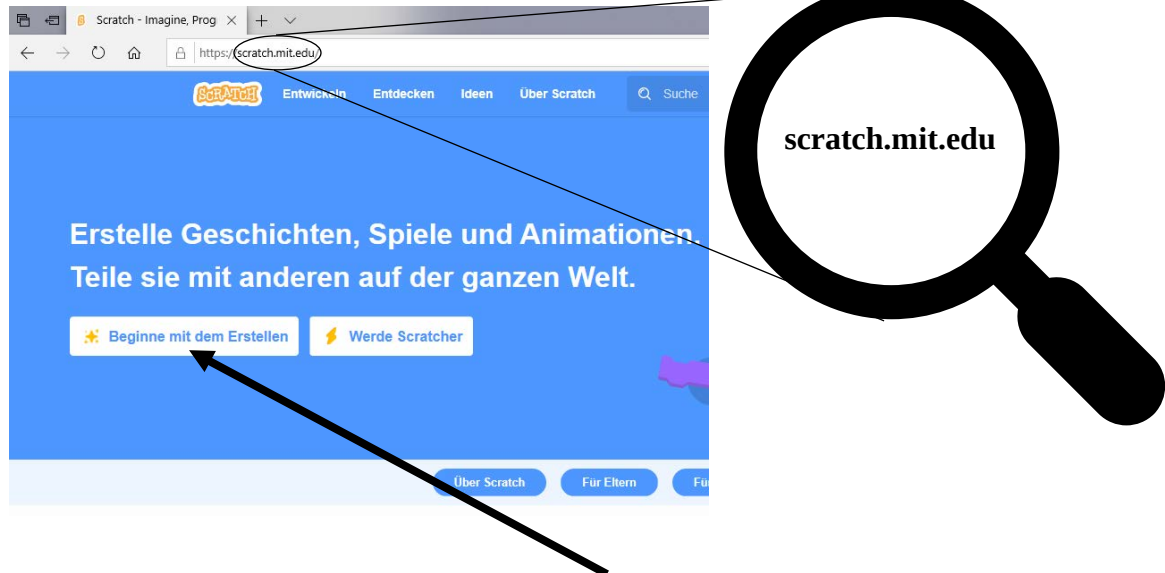


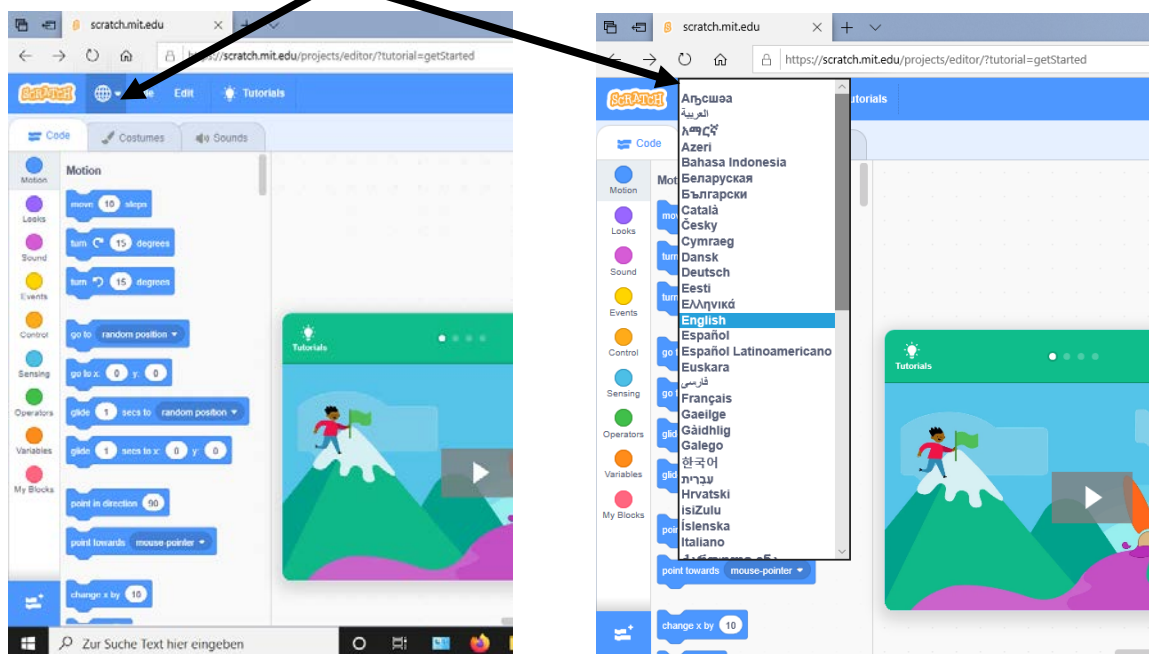
Einen Deutsch-Übersetzer programmieren

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



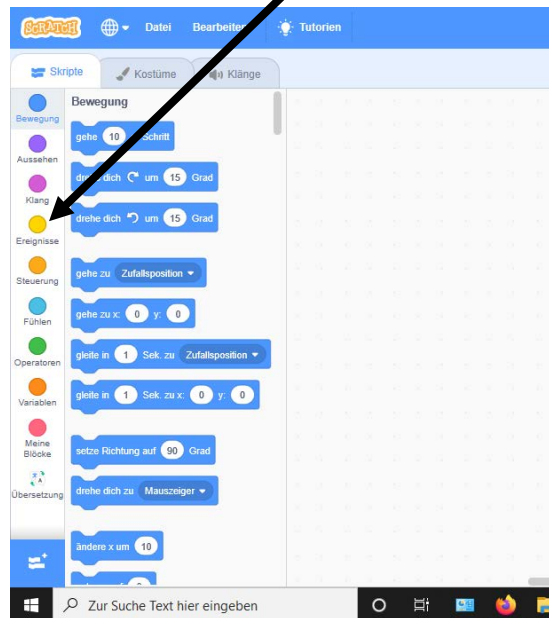
2. Auf „Beginne mit dem Erstellen“ *klicken*

3. Eine Sprache *auswählen*

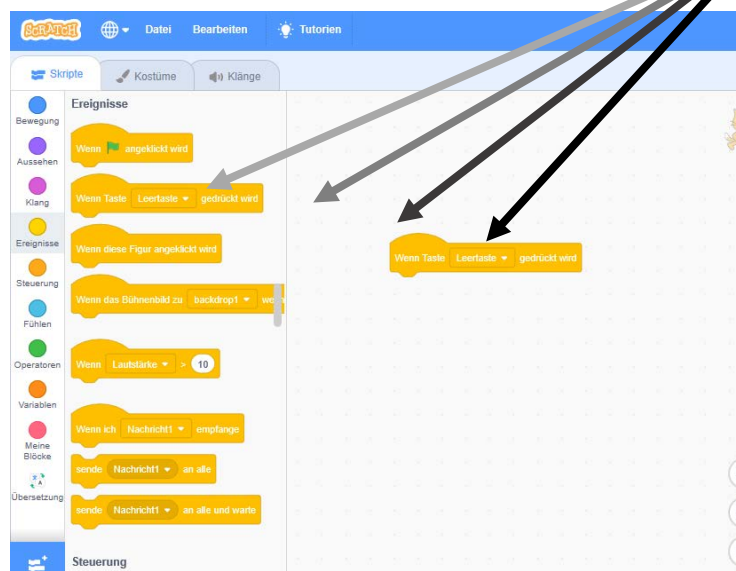


Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung von [App Camps](#) und [fobizz](#) erstellt und steht unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz.
Autor*in: Marco Heitkämper

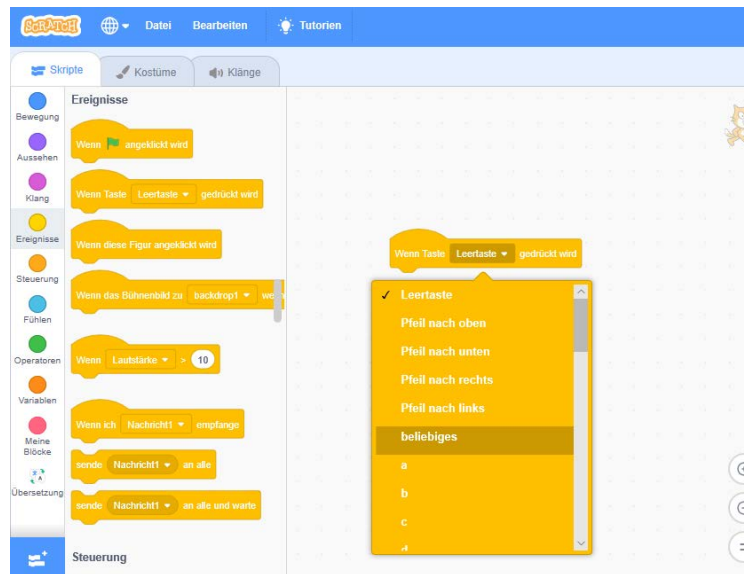
4. Die Schaltfläche „Ereignisse“ *anklicken*



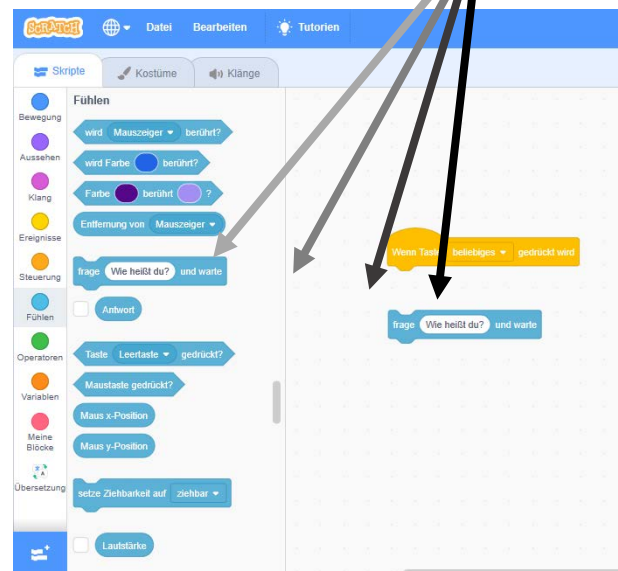
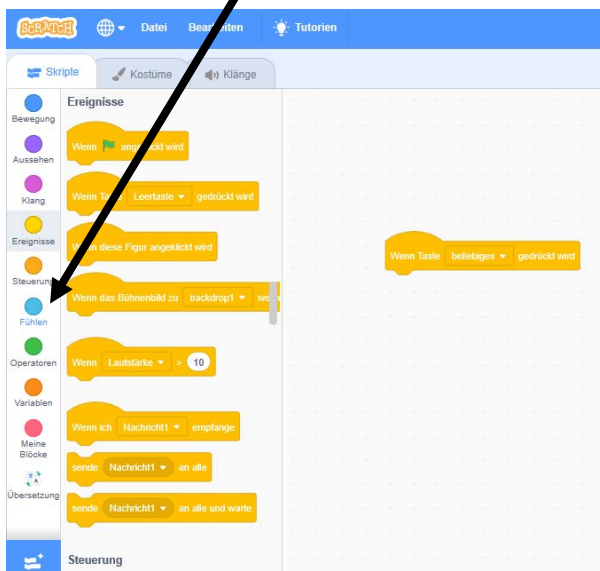
5. Denn **Block** „Wenn Taste gedrückt wird“ nach rechts *ziehen*



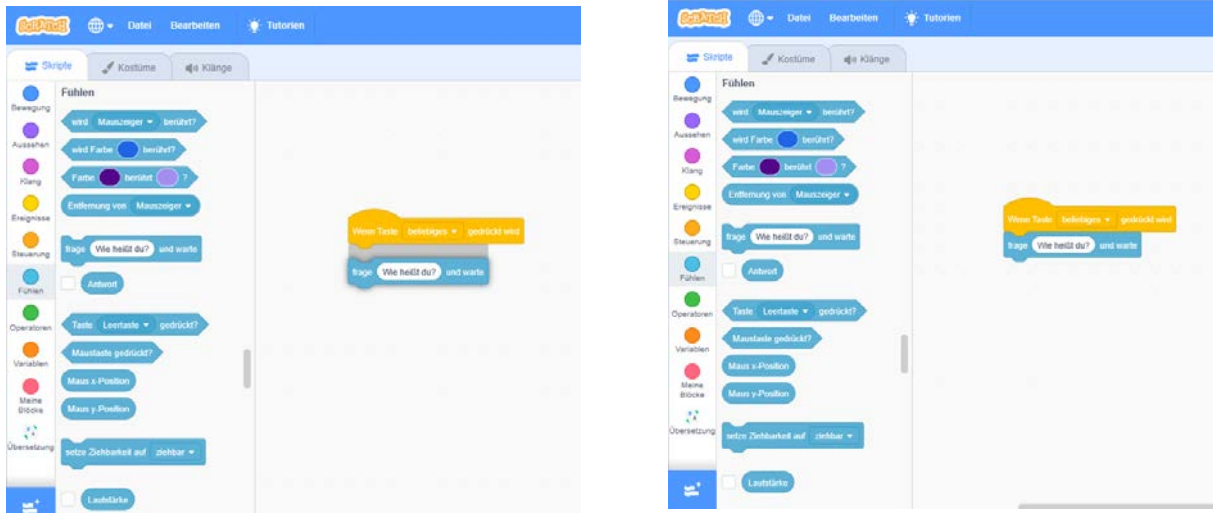
6. Im Block die **Option** „beliebiges“ auswählen



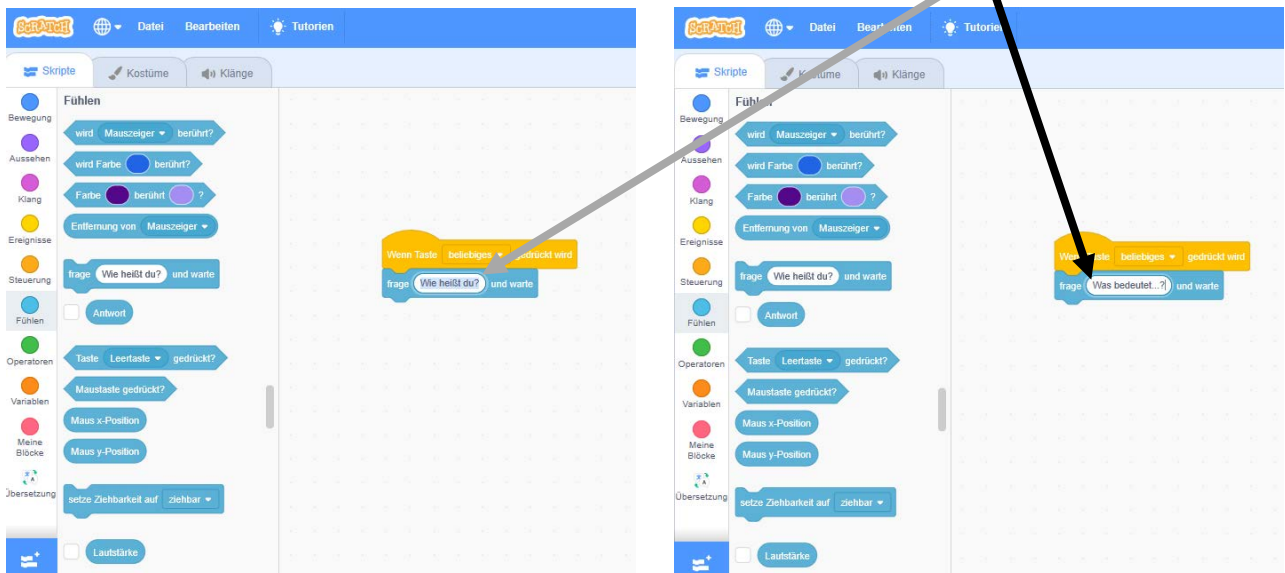
7. Unter „fühlen“ den **Block** „frage ... und warte“ nach rechts ziehen



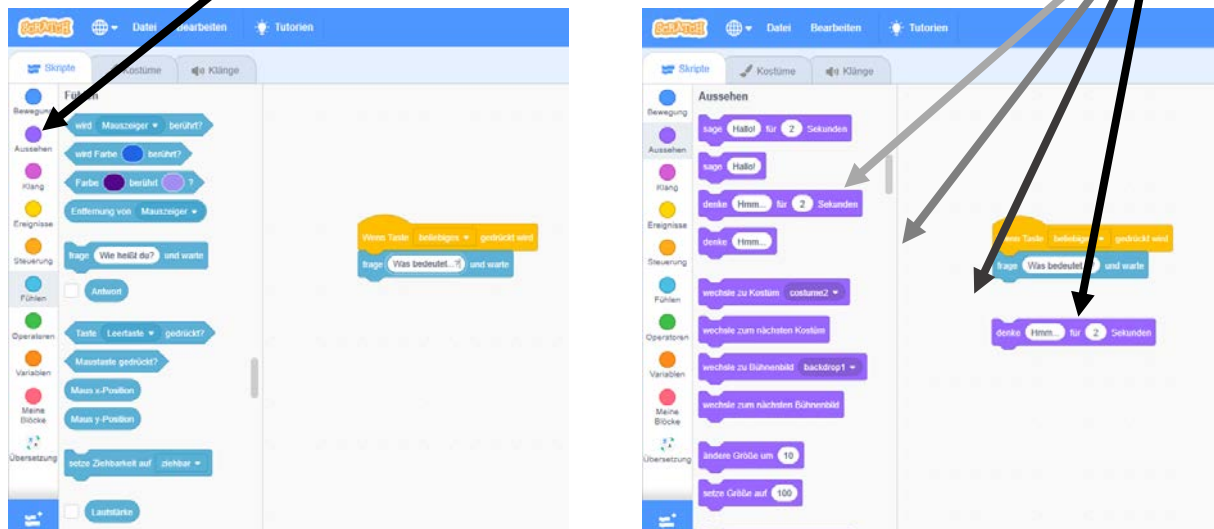
8. Die beiden **Blöcke** miteinander verbinden



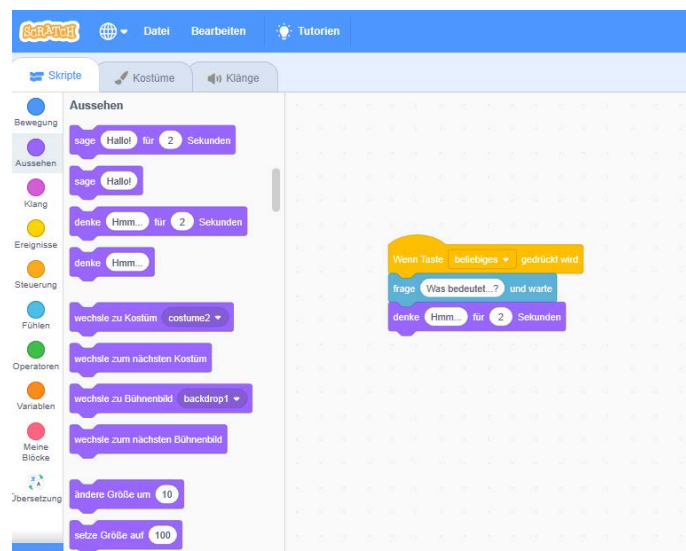
9. Den Text im „fühlen“-**Block** zu „Was bedeutet...?“ ändern



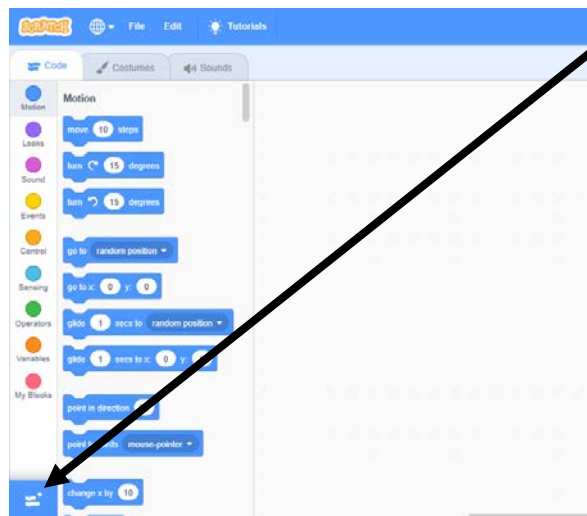
10. Den „Aussehen“-**Block** „denke Hmmm... für 2 Sekunden“ nach rechts ziehen



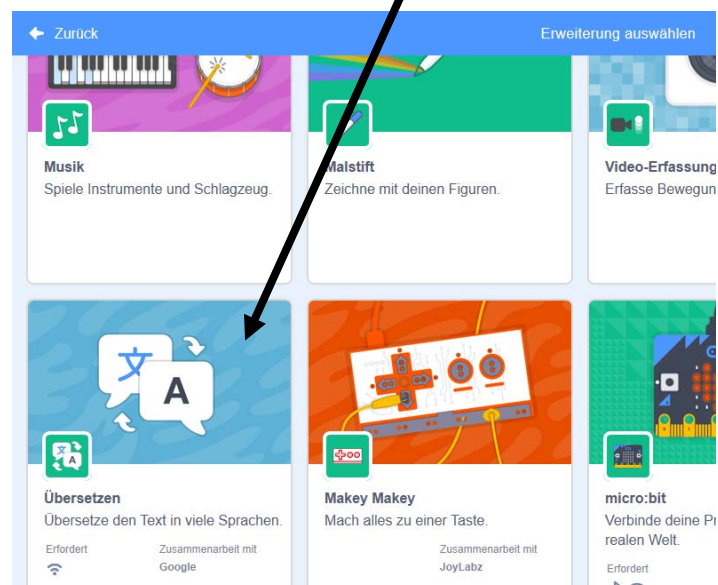
11. Den „Aussehen“-**Block** mit dem „Fühlen“-**Block** verbinden



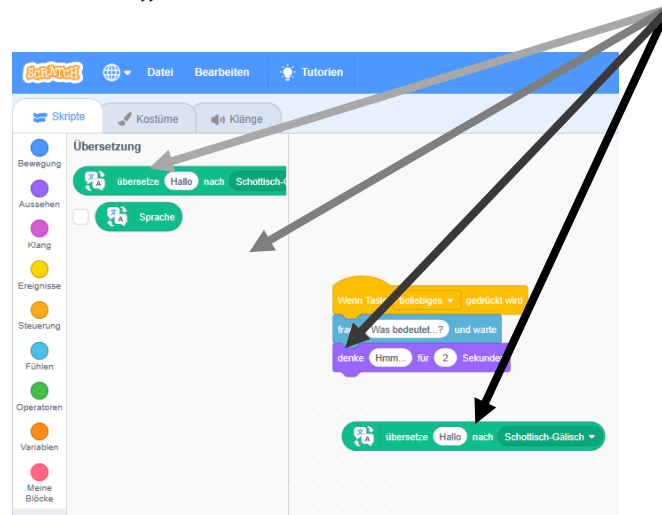
12. Im **Scratch-Fenster** auf die **Schaltfläche** links unten *klicken*



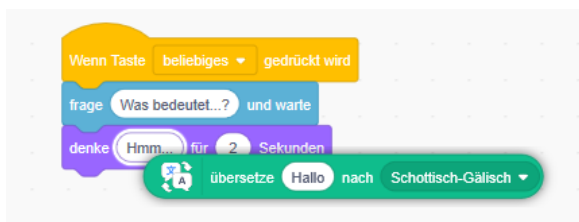
13. Die **Schaltfläche** „Übersetzen“ *auswählen*



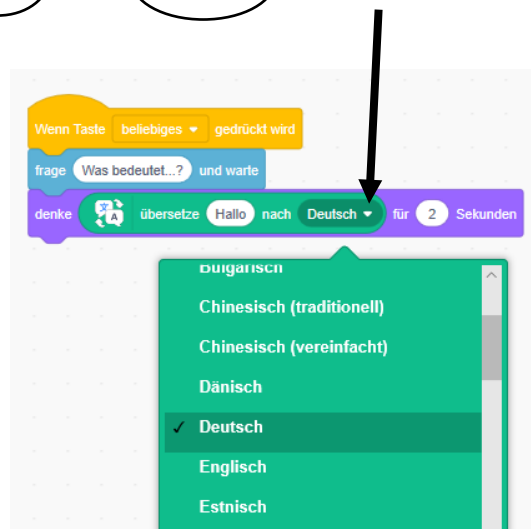
14. Mit der Maus den „Übersetzen“-**Block** nach rechts *ziehen*



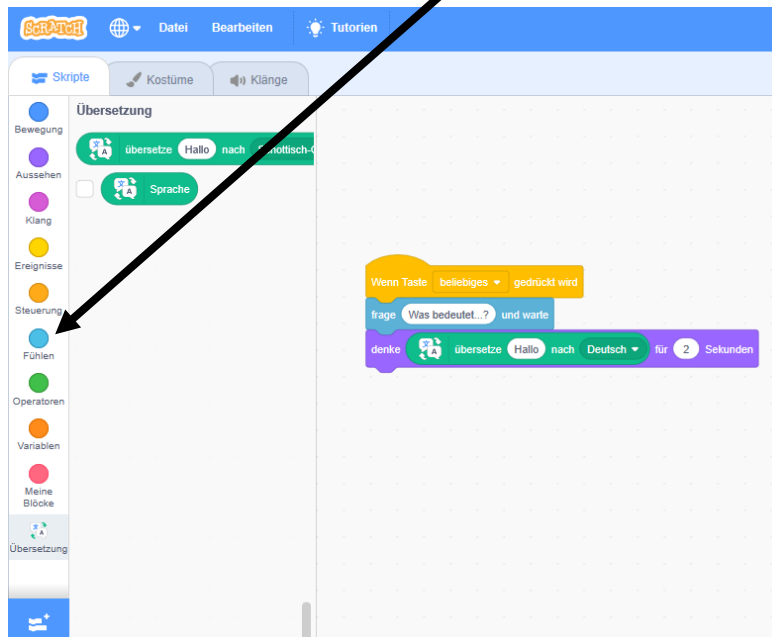
15. Den „Übersetzen“-Block in das „Hmmm..“-Feld *hineinziehen*



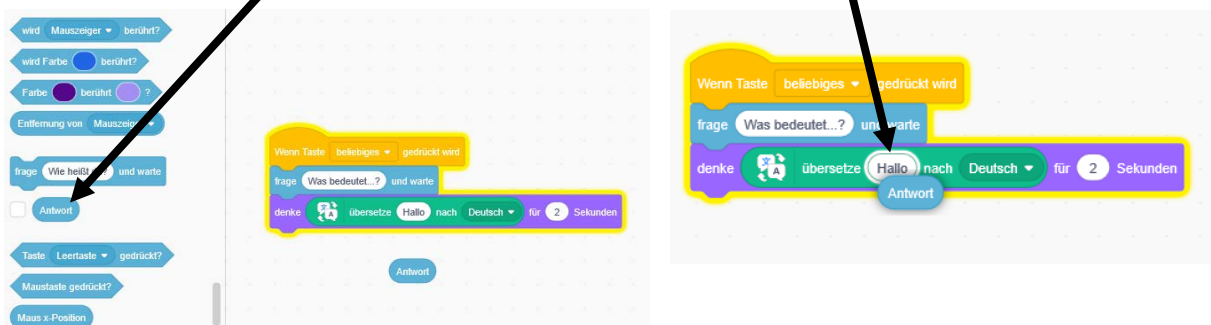
16. „Übersetze **Hallo** nach **Deutsch**“ *auswählen*



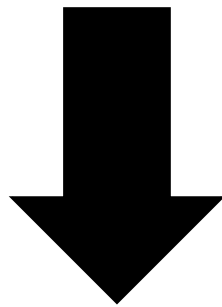
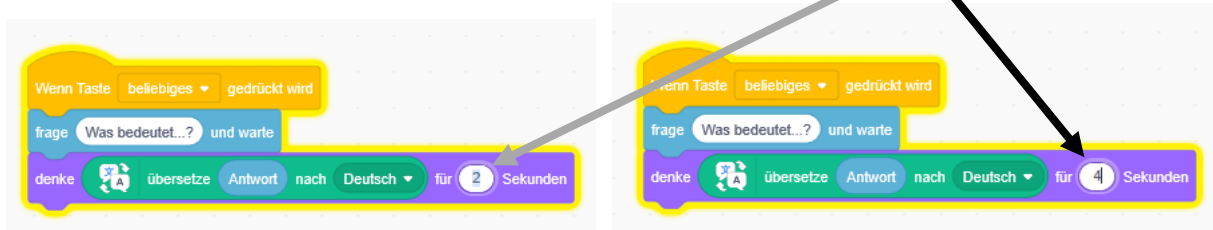
17. Von „Übersetzung“ zu „Fühlen“ wechseln



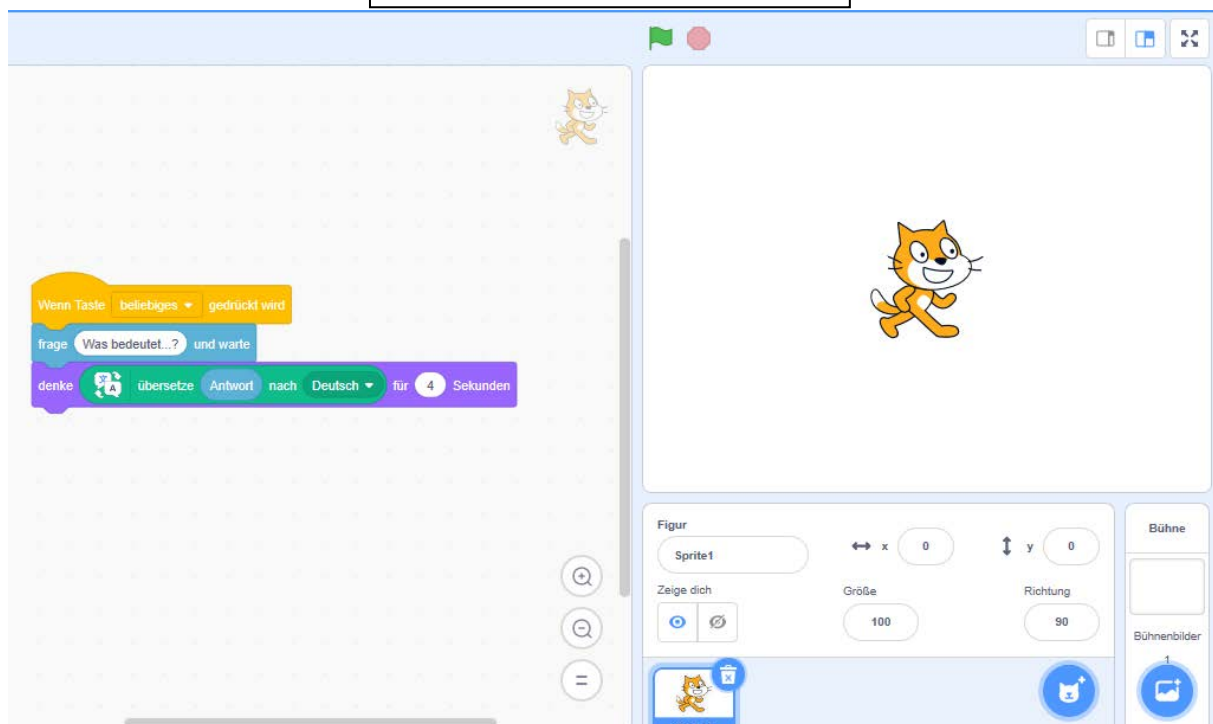
18. Den „Antwort“-Block in das „Hallo“-Feld ziehen



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

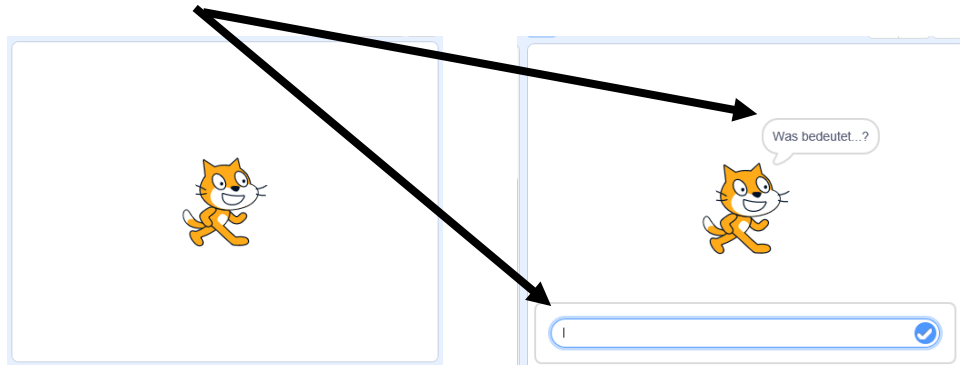


fertig!!!



Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung von [App Camps](#) und [fobizz](#) erstellt und steht unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz.
Autor*in: Marco Heitkämper

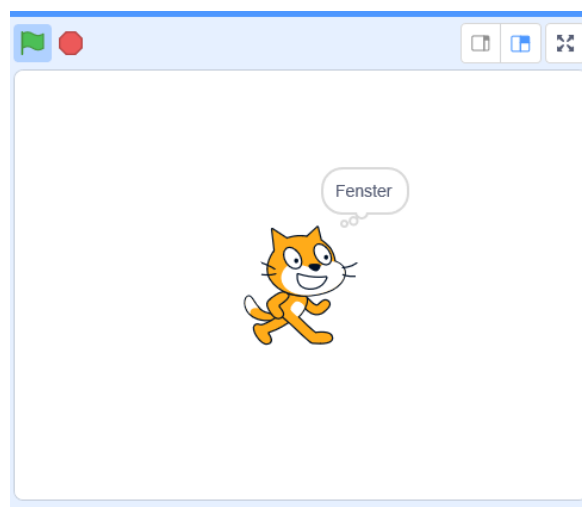
20. Eine Taste drücken



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	
			als nächstes		hiernach
daraufhin				danach	
	dann		als letztes	später	anschließend
					als zweites