

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	9
 1 MIT SCRATCH PROGRAMMIEREN	11
1.1 Erste Schritte	11
Den Editor kennenlernen	11
Figuren und Hintergründe laden und ändern	13
Programme starten und beenden	15
1.2 Besondere Blöcke	15
Wie sich der Computer Daten merkt	15
Nachrichten zwischen Figuren versenden	16
Wenn Figuren Farben berühren	17
1.3 Downloads zum Buch	18
 2 ZAHLENRATEN	19
2.1 Der Spielverlauf	19
2.2 Das Programmieren	20
2.3 Schritt für Schritt erklärt	23
2.4 Die Spielstrategie	25
 3 VERSTECKEN	21
3.1 Das Spielfeld	28
3.2 Programme für das Eichhörnchen	30
3.3 Programm für die Bühne	31
 4 NIMM-SPIEL	33
4.1 Spielvorbereitung	34
4.2 Das Programm	34
 5 BASEBALL	31
5.1 Spielvorbereitung	38
5.2 Programm für das Ziel	38
5.3 Programm für den Pitcher	39
5.4 Programm für den Ball	39
5.5 Wie der Computer ermittelt, ob das Ziel getroffen wurde	42

6	MONDLANDUNG	45
6.1	Spielvorbereitung	46
6.2	Programme für die Explosionswolke	46
6.3	Programm für die Mondfähre	47
7	ASTEROIDEN	49
7.1	Spielvorbereitung	51
7.2	Programme für die Explosionswolke	52
7.3	Programme für den Laser	52
7.4	Programme für die Asteroiden	53
7.5	Programm für die Rakete	55
7.6	Programm für die Bühne	56
8	BALLONHÜPFER	57
8.1	Spielvorbereitung	58
8.2	Programme für den Ballon	58
8.3	Programme für das Trampolin	60
8.4	Programm für den Clown	61
8.5	Programm für die Bühne	63
9	TENNIS	65
9.1	Spielvorbereitung	66
9.2	Programme für die Balken	67
9.3	Programm für den Schläger	68
9.4	Programm für den Ball	69
9.5	Programm für die Bühne	71
10	DAS VERWUNSCHENE HAUS	73
10.1	Spielvorbereitung	74
10.2	Programm für die Witch	75
10.3	Programme für Pico	76
10.4	Programme für den Key	77
10.5	Programme für den Donut	78
10.6	Programm für die Bühne	79
11	NIKOMACHOS	81
11.1	Spielvorbereitung	82
11.2	Das Programm	82

12	SCHNEEFLOCKEN SAMMELN	85
12.1	Spielvorbereitung	86
12.2	Programm für den Schneemann	86
12.3	Programme für die Schneeflocke	87
12.4	Programm für die Schale	87
12.5	Programme für die Bühne	88
13	SCRATCHJR AUF DEM SMARTPHONE	89
	STICHWORTVERZEICHNIS	93