


Index

Symbole

- Block. *Siehe* Minus-Block (–)
- * Block. *Siehe* Multiplikations-Block (*)
- / Block. *Siehe* Divisions-Block
- + Block. *Siehe* Plus-Block (+)
- < Block. *Siehe* kleiner-als-Block (<)
- = Block. *Siehe* ist-gleich-Block (=)
- > Block. *Siehe* größer-als-Block (>)


A

- abrunden von**-Block 224
- Additions-Block** (+).
Siehe Plus-Block (+)
- AI 232
- Als lokale Datei speichern 7
- ändere ...-Effekt um**-Block (Aussehen)
Durchsichtigkeit 110
Farbe 109
- ändere Größe um**-Block (Aussehen) 111
- ändere Stiftfarbe um**-Block 27
- ändere ... um**-Block (Daten) 70
- ändere x/y um**-Block (Bewegung) 39
- Animation
 - Änderung der Durchsichtigkeit 110
 - Drehen 116
 - Ein- und Ausblenden 110
 - Explosion 191
 - Gehanimation 219
 - Gehen 74
 - Helligkeit 117
 - Kostümwechsel 74, 192
 - Punktestand 167

- Animationen
 - Einzelbilder 221
 - Fallen 220
 - Springen 220
- Artificial Intelligence 232
- Asteroid Breaker 177
- Asteroids (Spiel) 175
- Atari 175
- Aufrufblock 151
- Aussehen-Blöcke 
- ändere ...-Effekt um**
Durchsichtigkeit 110
Farbe 109
- ändere Größe um** 111
- komme nach vorn** 44
- Kostümnummer** 162, 163
- nächstes Kostüm** 73
- sage** 24, 70
- setze Durchsichtigkeit-Effekt auf** 78
- setze Größe auf** 44
- setze Helligkeit-Effekt auf** 117
- verstecke dich** 78
- wechsle zu Bühnenbild** 145
- wechsle zu Kostüm** 43
- Auswahlwerkzeug 159, 227

B

- Basketball 67
- Berührungen
 - An anderer Figur abprallen 97
 - Andere Figuren 43
 - Boden 71
 - Bühnenrand 96
 - Farbe 57
 - Gelände 203
 - Hitbox 77, 216
 - Mehrfach 82
 - Mit sich selbst 130
 - Überstehende Körperteile 216


- Umlaufende Bewegung
 - an den Bühnenrändern 180
- Bewegung-Blöcke 
- ändere x/y um** 39
- drehe dich gegen den Uhrzeigersinn um ... Grad** 9, 87
- drehe dich im Uhrzeigersinn um ... Grad** 80, 111, 115
- drehe dich zu** 24, 94
- gehe ...er-Schritt** 11, 22
- gehe zu** 26
- gehe zu x y** 53
- pralle vom Rand ab** 22, 96
- Richtung** 97
- setze Drehtyp auf** 96
- setze Richtung auf** 23, 98
- x-Position** 181, 184, 186
- y-Position** 71–72, 181, 184, 186, 205
- Bézier-Kurven 31
- Bibliothek
 - Bühnenbilder 18
 - Klänge 46
- Blöcke (Siehe auch die Bezeichnungen der einzelnen Blöcke und Blocktypen (fett hervorgehoben))
- Blockpalette 5
- Einzelne Blöcke ausführen 9
- Hinzufügen 7
- Listen 147
- Löschen 8, 25
- Stapelblöcke 7
- Variablenblock 68
- Verschieben 206
- Weißer Felder 8
- Werteblocke 8
- Blockpalette 5, 8
- Bonuselemente 133

Boolesches Feld 214
 Boolesche Werte 214
 Brick-Breaker-Spiel 91
 Bugs 82
 Bühne
 Am Bühnenrand abprallen 22, 96
 Ausblenden bei Spielende 168
 Bühnenbild 18
 Einführung 4
 Figuren zur Bühnenmitte bewegen 162
 Koordinaten 38
 Programmieren 144
 Ränder 38
 Umlaufende Bewegung an den Bühnenrändern 180
 Variablen 144
 Variablen anzeigen 72
 Bühnenbilder
 Bibliothek 18
 Bühnenbild aus einer Datei laden 123
 Grafischer Hintergrund 42, 108
 Neues Bühnenbild zeichnen 143
 Registerkarte 142
 Zeichnen 142

C

Cheat-Modus 60, 88, 134
 Cloud-Variablen 170
 Code
 Übertragen 59
 Creative-Commons-Lizenz 12



D

Daten-Blöcke 
 ändere ... um 70
 ersetze 147
 füge ... ein 147
 füge ... hinzu 147

Länge von 153
 lösche ... aus 147
 setze ... auf 69, 100, 184, 186, 203
 Daumenkino 192
 Deckenerkennung 213
 Definitionsblock 151
 Demoscene 15
Divisions-Block (/) 129, 162
 Donkey Kong (Spiel) 65
drehe dich gegen den Uhrzeigersinn um ... Grad-Block 9, 87
drehe dich im Uhrzeigersinn um ... Grad-Block 80, 111, 115
drehe dich zu-Block 24, 94
 Drehpunkt 6
 Drehpunkt des Kostüms 127
 Drehtyp 95
 Duplizieren
 Code 41
 Figuren 25
 Kostüme 128
 Unterschied zu Klonen 101
 Durchsichtigkeit 78, 110
 Figuren unsichtbar verschieben 231

E

Editor
 Aufbau 4
 Blockpalette 5
 Grüne Fahne 5
 Offline-Editor 4
 Projektname 4
 Rotes Stoppschild 5
 Skriptbereich 4
 Starten 4
 Tipps-Fenster 10
 Version 1.4 4


Eigene Blöcke 
 Aufrufblock 151
 Bearbeiten 214
 Boolesches Feld 214
 Definitionsblock 151
 Eingaben 208
 Einstellungen 214
 Erstellen 151
 Wiederholung von Code vermeiden 223
 Eingaben 208
 Ellipsenwerkzeug 74
 Energiespirale 196
 Entfernung von 109
 Ereignisse-Blöcke 
 sende ... an alle 46
 Wenn grüne Fahne angeklickt 9
 Wenn ich ... empfangen 47
 Wenn Taste ... gedrückt 126
ersetze-Block 147
erzeuge Klon von mir selbst-Block 56, 99
 Explosion 191

F

falls ... dann-Block 40, 131
falls ... dann ... sonst-Block 113
Farbe berührt?-Block 57
 Farbwähler 6
 Farbwechsel 27
 Farbwechsler 142
 Figuren
 Am Bühnenrand abprallen 22, 96
 An anderer Figur abprallen 97
 Anfangsrichtung 124
 Animation durch Kostümwechsel 74
 Anstoßen 179
 An zufälligem Ort platzieren 127

Figuren (Fortsetzung)

- Auf dem Boden landen 71
- Berührungen 43
- Beschleunigen 70
- Bewegungen an steilen Wänden blockieren 208
- Bewegungen zufällig auswählen 232
- Blinken 109
- Code hinzufügen 22
- Code von einer Figur zu einer anderen übertragen 59
- Drehpunkt 6, 127
- Duplizieren 25
- Durchsichtigkeit 78
- Einführung 4
- Ein- und Ausblenden 110
- Figur aus einer Datei laden 42
- Figurenliste 5
- Figuren zur Bühnenmitte bewegen 162
- Gehanimation 219
- Gelände 202
- Größe ändern 44
- Hitbox 76
- Infobereich 21
- Katze löschen 18
- Klettern 209
- Klone 99
- Klonen 56
- Kostüme 42
- Kostüme für verschiedene Zustände einer Figur 158
- Löschen 18
- Mausbewegungen folgen 94
- Mit Tasten steuern 39
- Nach rechts und links gehen 205
- Neue Figur zeichnen 6
- Programmieren 4
- Richtung Mauszeiger bewegen 184

- Schwerkraft 67
- Skripte 5
- Spiegeln 86
- Springen 72
- Sprunghöhe 211
- Spur hinter sich herziehen 114
- stoppe andere Skripte der Figur 116
- Teilen 187
- Umlaufende Bewegung an den Bühnenrändern 180
- Unsichtbarkeit 78
- Unsichtbar verschieben 231
- Verkleinern 55
- Verstecken, bis eine Bedingung eintritt 105
- Flappy Bird (Spiel) 238
- Forum 12
- Fraktale 31
- Fruit Ninja (Spiel) 139
- Fruit Slicer 141
- füge ... ein-Block** 147
- füge ... hinzu-Block** 147
- Fühlen-Blöcke 
- Entfernung von Farbe berührt?** 57
- Maustaste gedrückt?** 150
- Maus x/y** 150
- Taste ... gedrückt?** 40, 126
- wird ... berührt?** 43, 98
- wird Farbe berührt?** 58, 130, 155
- Füllwerkzeug 49, 108
- Für alle Figuren 69
- G**
- Gehanimation 219
- gehe ...er-Schritt-Block** 11, 22
- gehe zu-Block** 26
- gehe zu x y-Block** 53

- Gelände
 - Berühren 203
 - Berührungen 216
 - Berührungen mit überstehenden Körper teilen 216
- Bühnenbild 226
- Decken 213
- Figur 202
- Hintergrund entfernen 226
- Hitbox 226
- Klettern 209
- Landen 203
- Steile Wände 208
- Geschosse
 - Abfeuern 183
 - Begrenzter Munitionsvorrat 194
- Energiespirale 196
- Löschen 189
- Reichweite 184
- Zielen 184
- Gesundheitspunkte 165
- Gradangaben 23
- griffpatch 219
- größer-als-Block (>)** 71, 195, 215
- Grüne Fahne 5, 9

H

- Helligkeit 117
- High Score 145
 - Cloud-Variablen 170
 - Neuer High Score 169
- Hilfe 10
- Hilfsvariablen 153
- Hintergrund 108
 - Ersetzen 142
- Hitbox 76, 216
 - Gelände 226
 - Kostüm 217


I

- Infobereich 21
- ist-gleich-Block (=)** 83, 210
- iterative Entwicklung 17, 49

J

JavaScript 239
 Jonasson, Martin 107
 Jump-&-Run-Spiele
 Gegner 232
 Gelände 202
 Levels 226
 Seitenansicht 65
 Spielprinzip 199
 Sprunghöhe 211

K


KI 232
 Klang-Blöcke 
 spiele Klang 76, 113, 115
 spiele Klang ganz 109
 Klänge
 Klang aus der Bibliothek wählen 46
 Musik 109
 spiele Klang 76
kleiner-als-Block (<) 71, 81, 103, 109, 195, 212
 Klone
 Figuren teilen 187
 Klonen von Klonen verhindern 183
 Klone von Klonen 188
 Löschen 114
 Richtung Mauszeiger bewegen 184
 Sichtbar machen 100
 Spur aus Klonen hinter Figuren herziehen 114
 Unterschied zu Duplikaten 101
 Viele Exemplare einer Figur 99
 Von selbst löschen 129
 Wiederholt erstellen 100
 Kollisionserkennung.
 Siehe Berührungen
komme nach vorn-Block 44

Koordinaten 38
 In Liste aufzeichnen 150
 Zufällig 127
 Kostüme
 Animation 74
 Drehpunkt 127
 Duplizieren 128
 Einzelbilder für Animationen 221
 Explosionsanimation 192
 Gehanimation 219
 Hitbox 217
 Kostüm aus einer Datei laden 220
 Kostümnummern 159
 Kostümwechsel aufgrund von Nachrichten 166
 Levels 42
 Registerkarte 42
 Reihenfolge 159
 Speichern 7
 Ständig wechseln 56
 Verschiedene Zustände einer Figur 158
Kostümnummer-Block 162, 163
 Künstliche Intelligenz 232

L

Länge von-Block 153
 Levels
 Gelände 226
 Kostüme 42
 Lifelong Kindergarten 2
 Linienbreite 6
 Linienwerkzeug 54, 142
 Links und rechts vertauschen 86
 Listen
 Blöcke 147
 Koordinaten aufzeichnen 150
 Länge 153
 Mausbewegungen aufzeichnen 150
 Neue Liste 146
 Position 147
lösche ... aus-Block 147
lösche diesen Klon-Block 114
 Löschen rückgängig 9

M


Malstift-Blöcke 
 ändere Stiftfarbe um 27
 schalte Stift ein 26
 setze Stiftdicke auf 152
 setze Stiftfarbe auf 152
 wische Malspuren weg 26
 Maus
 Mausbewegungen aufzeichnen 150
 Mausbewegungen folgen 94
 Zielen 182
Maustaste gedrückt?-Block 150
Maus x/y-Block 150
 Minecraft (Spiel) 16, 239
Minus-Block (−) 98
 MIT Media Lab 2
mod-Block 224
 Modulo 224
Multiplikations-Block (*) 129, 162, 210
 Musik 109

N

Nachrichten
 Kostümwechsel 166
 Neue Nachricht 46
 sende ... an alle 46
 Wenn ich ... empfangen 47
nächstes Kostüm-Block 73
 Neue Figur zeichnen 6
 Neue Liste (Daten-Blöcke) 146

Neuer Block 151
 Neues Bühnenbild 18
 Neue Variable 67
 Neue Variable (Daten-
 Blöcke) 67
nicht-Block 97, 150, 203,
 207

O

oder-Block 209, 234
 Offline-Editor 4
 Ohne Bildschirmaktuali-
 sierung laufen lassen
 151
 Operatoren-Blöcke 
abrunden von 224
mod 224
nicht 97, 150, 203, 207
oder 209
und 61, 82
Zufallszahl von ... bis
...-Block 22, 23,
 76, 88

P

Pac-Man (Spiel) 238
 Parabel 162
 Pfeiltasten 39
 Pinselwerkzeug 20
 Platformer 199
Plus-Block (+) 162, 223,
 224
 Positionsangaben 38
pralle vom Rand ab-Block
 22, 96
 Professionelles Aussehen
 92
 Programme
 Anhalten 5
 Anregungen 31
 Ausführen 9
 Demoscene 15
 Lizenz 12
 Professionell aussehende
 Spiele 92
 Remix 12

Schau hinein 12
 Skizzieren 16
 Speichern 4
 Starten 5
 Veröffentlichen 10
 Projektname 4
 Punktestand
 Animation 167
 Auf 0 zurücksetzen 100
 Variablen 79
 Purho, Purhoetri 107
 Python 239


R

Radiergummi 227
 Raspberry Pi 3
 Rastergrafik 159
 Rechteckwerkzeug 77
 Regenbogeneffekt 136
 Regenbogenlinien 25
 Remix 12
 Rest einer Division 224
Richtung-Block 97
 Richtungen
 Anfangsrichtungen von
 Scratch-Figuren
 124
 Bühnenmitte 162
 Drehtyp 95
 Figuren in eine bestimm-
 te Richtung stoßen
 179
 Gradangaben 23
 Koordinaten ändern 39
 setze Richtung auf 98
 Über Tasten ändern 123
 Rotes Stoppschild 5
 Rückgängig
 Löschen rückgängig 9
 Zeichenbereich 6

S

sage-Block 24, 70
schalte Stift ein-Block 26
 Schau hinein 12
 Schleifen

Hilfsvariablen 153
 wiederhole fortlaufend 9
 Schnittpur 145
 Schwerkraft
 Auf dem Boden landen
 71
 Beschleunigung 70
 Gelände 203
 Parabelbahn 164
 Springen 72
 Sprunghöhe 211
 Variablen 67
 Scratch
 Editor. *Siehe* Editor
 Einführung 1
 Einschränkungen für
 Cloud-Variablen
 170
 Forum 12, 239
 Hilfe 10
 Konto 3
 Programme veröffentli-
 chen 10
 Quellen 239
 Schau hinein 12
 Version 1.4 4
 Website 2
 Scratcher 2
sende ... an alle-Block 46
setze ... auf-Block 69,
 100, 184, 186, 203
setze Drehtyp auf-Block
 96, 203
setze Durchsichtigkeit-
Effekt auf-Block 78,
 121, 231
setze Größe auf ... %-
Block 44, 100, 186
setze Helligkeit-Effekt
auf-Block 117
setze Richtung auf-Block
 23, 98
setze Stiftdicke auf-Block
 152
setze Stiftfarbe auf-Block
 152
 Skelettdateien 36

Skriptbereich 4
 Skripte
 Blöcke hinzufügen 7
 Bühne 144
 Einführung 5
 Einzelne Skripte ausführen 9
 Registerkarte 22
 Skriptbereich 5
 stoppe alles 116
 Stoppen 116
 Snaaaaaake 121
 Speichern 4
spiele Klang-Block 76
spiele Klang ganz-Block 109
 Spielende 167
 sprites. *Siehe* Figuren
 Stapelblöcke 7
 Startbildschirm 141
 Startschaltfläche 154
 Steuerung-Blöcke 
 erzeuge Klon von mir selbst 56, 99
 falls ... dann 40, 131
 falls ... dann ... sonst 113
 lösche diesen Klon 114
 warte 129
 warte bis 105
 Wenn ich als Klon entstehe 56, 99
 wiederhole bis 80
 wiederhole fortlaufend 9, 40, 76
 wiederhole ... mal-Block 56
stoppe alles-Block 104, 116
 stoppe andere Skripte der Figur 116
Subtraktions-Block (–). *Siehe* Minus-Block (–)
 Super Mario Bros. (Spiel) 65, 197, 199
 Super Meat Boy (Spiel) 197

T

Taste ... gedrückt?-Block 40, 126
 Tasten
 Einmal drücken oder gedrückt halten 126
 Pfeiltasten 39
 Sprunghöhe 211
 WASD 51
 Testen
 Schrittweise xxiv
 Vorübergehende Codeänderungen 106
 Textwerkzeug 103
 Timer 236
 Tipps-Fenster 10
 Turbo-Modus 28
 Eigene Blöcke 151
 Ohne Bildschirmaktualisierung laufen lassen 151

U

Umlaufende Bewegung an den Bühnenrändern 180
 Unbesiegbarekeit 134
und-Block 61, 82
 Ursprung 38

V

Variablen
 Bühne 144
 Cloud-Variablen 170
 Einführung 67
 Für alle Figuren 69
 Hilfsvariablen 153
 Listen 146
 Löschen 69
 Neue Variable 67
 Nur für diese Figur 68
 Punktestand 79
 Umbenennen 88
 Unsichtbar 72
 Variablenblock 68
 Werte speichern 69
 Zufallswerte 161

Vektorgrafik 74
 Verkleinern 55
 Verlaufseinstellungen 108, 142
 Veröffentlichen 10
verstecke dich-Block 78, 100

W

Wahr/falsch-Wert 214
warte bis-Block 105
warte-Block 129
 WASD-Tasten 51
wechsle zu Bühnenbild-Block 145
wechsle zu Kostüm-Block 43
 Weitere Blöcke 151. *Siehe auch* Eigene Blöcke
 Neuer Block 151
Wenn grüne Fahne angeklickt-Block 9
Wenn ich als Klon entstehe-Block 56, 99
Wenn ich ... empfangen-Block 47
Wenn Taste ... gedrückt-Block 126
 Werteblocke 8
 Wiederherstellen 6
wiederhole bis-Block 80
wiederhole fortlaufend-Block 9, 40, 76
wiederhole ... mal-Block 56
wird ... berührt?-Block 43, 98, 130
wird Farbe berührt?-Block 58, 130, 155
wische Malspuren weg-Block 26

X

x-Position-Block 181, 184, 186

Y

y-Position-Block 71–72,
181, 184, 186, 205

Z

Zeichenbereich

Aufbau 6

Auswahlwerkzeug 159,
227

Bühnenbilder 142

Drehpunkt 6

Drehpunkt des Kostüms
127

Ellipsenwerkzeug 74

Fadenkreuz 6

Farbwähler 6

Farbwechsler 142

Füllwerkzeug 49, 108

Hintergrund 142

Hintergrund entfernen
227

Linienbreite 6

Linienwerkzeug 54, 142

Links und rechts vertau-
schen 86

Pinselwerkzeug 20

Radiergummi 227

Rastergrafik 159

Rechteckwerkzeug 77

Rückgängig 6

Text drehen und verschie-
ben 155

Textwerkzeug 103

Vektorgrafik 74

Verkleinern-Schaltfläche
55

Verlaufseinstellungen
108, 142

Wiederherstellen 6

Zeichenwerkzeuge 6

Zoom-Schaltflächen 6,
20

Zelda (Spiel) 16

ZIP-Datei xxv

Zoom-Schaltflächen 6, 20

Zufallsbewegungen 181

Zufallszahlen 127

Zufallszahl von ... bis

...-Block 22, 23, 76,
88

Zusatzmaterial xxv

Zwei-Spieler-Modus 49, 86