

VacationPlantLifeSaver

Arbeitsblatt 2: Regelmäßiges Gießen - Jetzt wird programmiert!!!



Um Scratch ein bisschen besser kennenzulernen, arbeitest du zunächst mit einem zerlegten Programm.

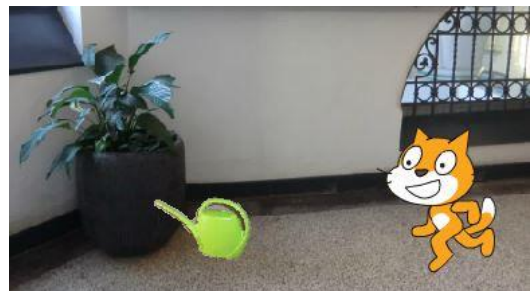
Aufgabe 1: (Einzelarbeit)

Öffne Scratch und lade die Datei „Stufe1zerlegt“ von deinem Rechner hoch. Füge die einzelnen Teile so zu einem Programm zusammen, dass die Katze Sprite die Pflanze regelmäßig gießt. Denke daran, auch die Bausteine für die Gießkanne zusammenzusetzen.

Nun darfst du endlich ganz allein dein erstes Programm erstellen:

Aufgabe 2: (Einzelarbeit)

Öffne Scratch und lade die Datei „Ausgangsbild“ von deinem Rechner hoch. Erstelle nun selbst ein Programm, so dass Sprite die Pflanze regelmäßig gießt.



VacationPlantLifeSaver

Regelmäßiges Gießen – Woraus besteht eigentlich unser Programm?

Ein Programm in der Informatik – also auch in Scratch – besitzt verschiedene Bestandteile und Strukturen. Einige davon hast du jetzt bereits kennengelernt:

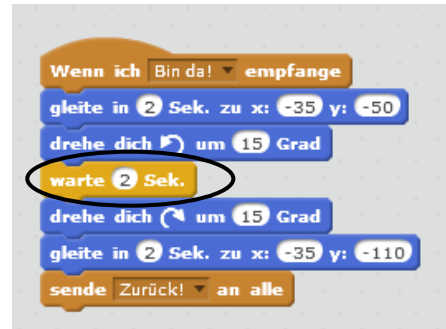
1. Anweisungen

Mit Hilfe einer Anweisung wird beschrieben, welcher Schritt im Programm als nächstes passieren soll.

Wenn mehrere Anweisungen hintereinander durchgeführt werden sollen, nennt man das einen

Anweisungsblock.

Eine Anweisung ist hier bereits eingekreist, kreise zwei weitere Anweisungen ein:



2. Einseitige Bedingungen

Mit Hilfe einer einseitigen Bedingung wird beschrieben, welche Schritte im Programm als nächstes passieren sollen (also welcher Anweisungsblock durchgeführt werden soll),

wenn eine bestimmte Bedingung eintritt.

Wenn du in dem Programm für die Gießkanne oben eine Bedingung findest, so kreise sie bitte in grün ein.

3. Wiederholungen

In unserem Programm kommen auch Wiederholungen vor. Diese hier nennt man eine **Zählschleife**.

Beschreibe hier kurz in deinen eigenen Worten, warum man sie so nennt.

