

Anleitung zur Installation von Scratch

Vorbereitung

1. Speichere bitte zunächst die beiden mitgeschickten Dateien ab.
Eine ist leer, darin arbeiten wir, die andere enthält die Lösung, falls Dir mal ein Teil fehlt.

2. Um mit Scratch programmieren zu können, müssen wir es natürlich als erstes installieren.

Das geht so:

1)

Diesem Link folgen <https://scratch.mit.edu/download>

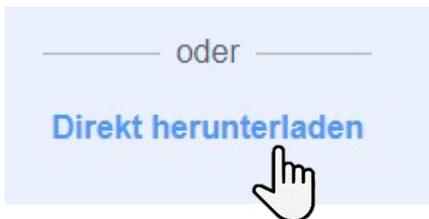
2)

Wähle dein Betriebssystem:

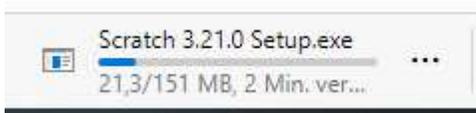


hier für „**Windows**“ ausgeführt

3)

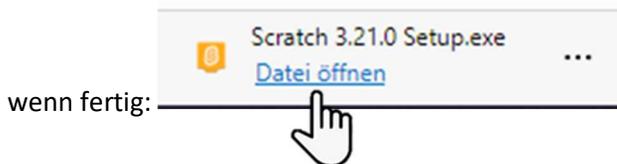


4)

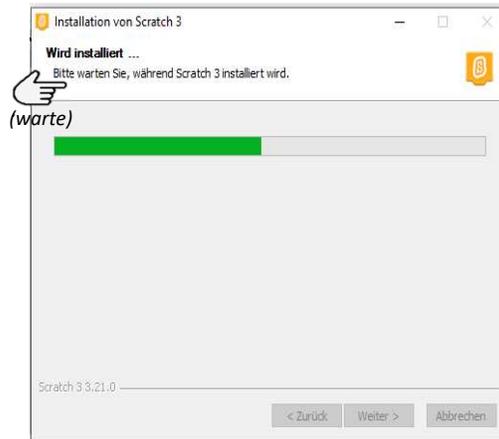
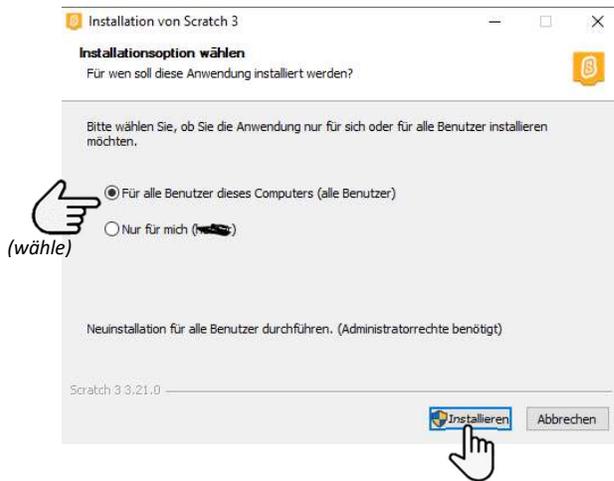


(Downloads öffnet sich am unteren Bildschirmrand o.ä.)

5)



6)



7)



8)



Das Scratch-Team interessiert sich dafür, wie Scratch weltweit verwendet wird. Um dabei zu helfen, kannst du Scratch erlauben, Daten über seine Verwendung automatisch an das Scratch-Team zu schicken.

Die Informationen, die wir sammeln, umfassen Sprachauswahl, Verwendung der Blöcke sowie Vorgänge wie Speichern, Laden und Hochladen von Projekten. Wir sammeln KEINERLEI personenbezogene Informationen. Weitere Informationen dazu finden sich unter [Datenschutzrichtlinien](#).





9) Geschäft!

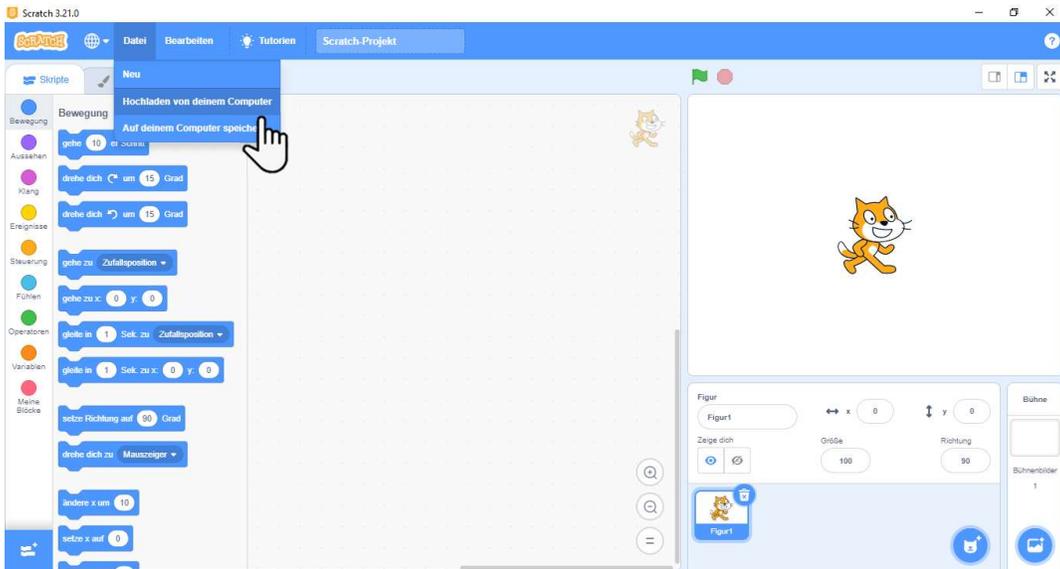
The screenshot shows the Scratch 3.21.0 interface. The top menu bar includes "Datei", "Bearbeiten", "Tutorien", and "Scratch-Projekt". The left sidebar shows the "Skripte" (Scripts) tab, with a "Bewegung" (Movement) category selected. The script area contains the following blocks:

- go to **10** er Schritt
- turn right **15** Grad
- turn right **15** Grad
- go to random position
- go to x: **0** y: **0**
- wait **1** Sek. zu random position
- wait **1** Sek. zu x: **0** y: **0**
- set direction to **90** Grad
- turn right to mouse pointer
- change x by **10**
- set x to **0**

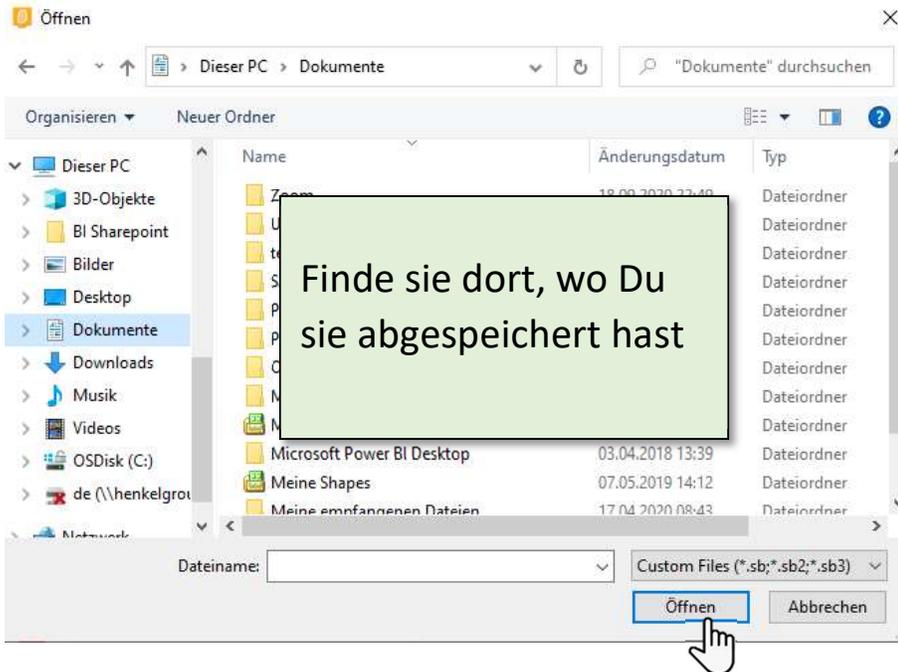
The stage area shows a cat sprite (Figur1) in the center. The bottom right panel shows the "Figur" (Sprite) settings for "Figur1", including "Größe" (Size) set to 100 and "Richtung" (Direction) set to 90. The "Bühne" (Stage) panel shows "Bühnenbilder" (Stage Images) with 1 image.

10) Jetzt können wir unser Projekt beginnen.

Dazu öffnen wir die leere Projektdatei, die wir zuerst heruntergeladen haben:



11)



12)



Jetzt kann es losgehen!