

# Lektion 2

## Hilfestellung




Scratch ist eine visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche. Seit 2007 besteht ihr Ziel darin, Neueinsteiger\*innen – besonders Kinder und Jugendliche – mit den Grundkonzepten der Programmierung vertraut zu machen.

Scratch hat sich in den letzten Jahren zum *de facto* Standard für bildungsorientierte Programmiersprachen entwickelt. Seit Version 3.0 funktioniert Scratch in nahezu jedem Browser und benötigt keine lokale Installation mehr. Und dank etlicher Tutorials finden sich Neulinge in wenigen Minuten zurecht.

The screenshot shows the Scratch interface with several annotations:

- 1**: Points to the Scratch logo in the top left corner.
- 2**: Points to the 'Neue Variable' button in the 'Variablen' section of the left sidebar.
- 3**: Points to the 'y\_versatz' variable in the 'Variablen' section.
- 4**: Points to a code block in the main workspace that sets x and y coordinates and a color offset.
- 5**: Points to another code block in the main workspace that sets x and y coordinates and a costume.

- 1 Das Programm lässt sich über folgenden Link erreichen und unter „Schau hinein“ verändern:  
<https://scratch.mit.edu/projects/700335284>
- 2 Unter „Kostüme“ können die Kinder die Quadrate in ihrer Grösse, Gestalt und Farbe verändern.
- 3 Der Code deklariert mehrere Variablen wie „x\_koordinate“ oder „y\_versatz“. Doch Scratch erlaubt die Berechnung von Werten auch ‚vor Ort‘. Die beiden abgebildeten Codeblöcke 4 und 5 liefern das gleiche Resultat, wobei 5 auf die Deklaration von Variablen verzichtet.
- 4 5