

# Scratch 3: Entwicklungsumgebung

VAN

11. Februar 2020

1 Anmeldung

2 Entwicklungsumgebung

Scratch ist ein Projekt des Massachusetts Institute of Technology.

Die Programmierumgebung kannst Du mit einem Browser, wie z.B. dem Firefox, nutzen.

Dazu gibst Du in der Adresszeile des Browsers folgende URL ein:  
`https://scratch.mit.edu/` .

# Benutzerkonto anlegen

Als erstes musst Du ein Benutzerkonto anlegen. Dazu klickst Du auf **[Scratcher werden]**.

# Benutzerkonto anlegen

## Scratcher werden ✕

Es ist einfach (und kostenlos!), sich bei Scratch zu registrieren.

Wähle einen Scratch-Benutzernamen

Wähle ein Kennwort

Kennwort bestätigen

Benutze nicht deinen echten Namen



1 2 3 4 

Weiter

# Benutzerkonto anlegen

## Scratcher werden

Deine Antworten auf diese Fragen werden vertraulich behandelt.

Warum wir nach diesen Informationen fragen [?](#)

Geburtsmonat und -jahr

Geschlecht  Männlich  Weiblich

Land



1 2 3 4 

Weiter

# Benutzerkonto anlegen

## Scratcher werden

Gib deine Emailadresse ein und wir schicken dir eine Email um dein Konto zu bestätigen.

E-mail-Adresse

Wiederhole die Emailadresse

Neuigkeiten vom Scratch-Team erhalten



1 2 3 4 

Weiter

# Benutzerkonto anlegen

## Scratcher werden

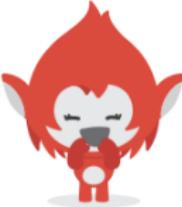
**Willkommen bei Scratch! Sportmuffel!**

Du bist jetzt angemeldet! Du kannst Scratch erkunden oder Projekte machen.

Wenn du Projekte veröffentlichen oder kommentieren willst, klicke einfach auf den Link den wir dir auf [ole.vanhoefen@athenetz.de](mailto:ole.vanhoefen@athenetz.de) geschickt haben..

Falsche Emailadresse? [Korrigiere deine Emailadresse in den Kontoeinstellungen.](#)

Gibt es Probleme? [Bitte um Rückmeldung an uns](#)

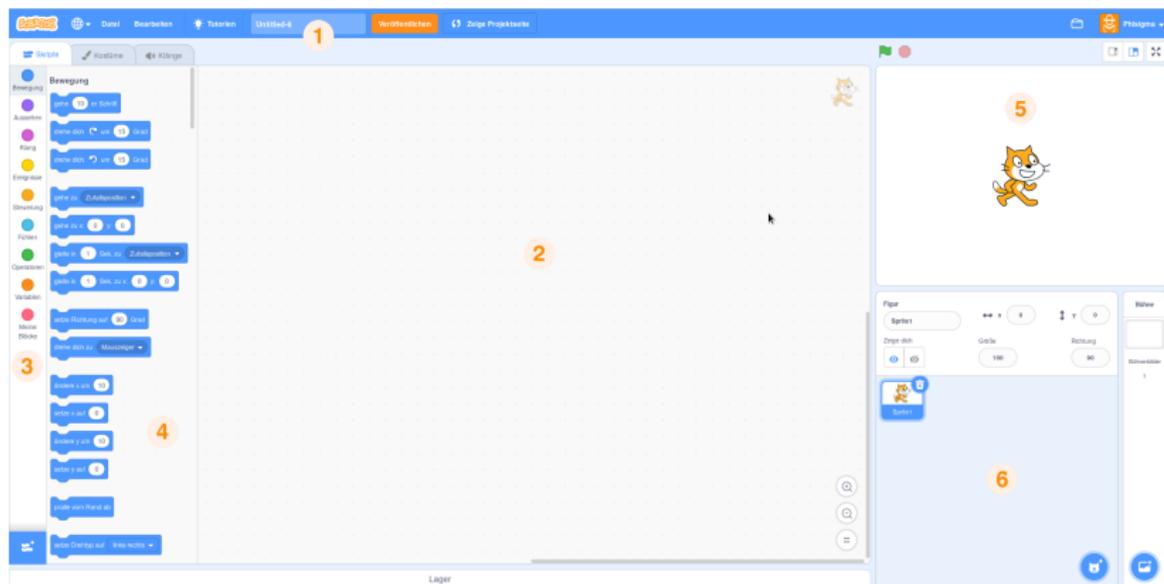


1 2 3 4 

Gut - Los geht's!

Ein Klick auf die Schaltfläche **[Entwickeln]** oben in der Menüleiste der Webseite startet die Entwicklungsumgebung. Dazu muss Adobe Flash im Browser installiert sein.

# Projekt benennen und speichern

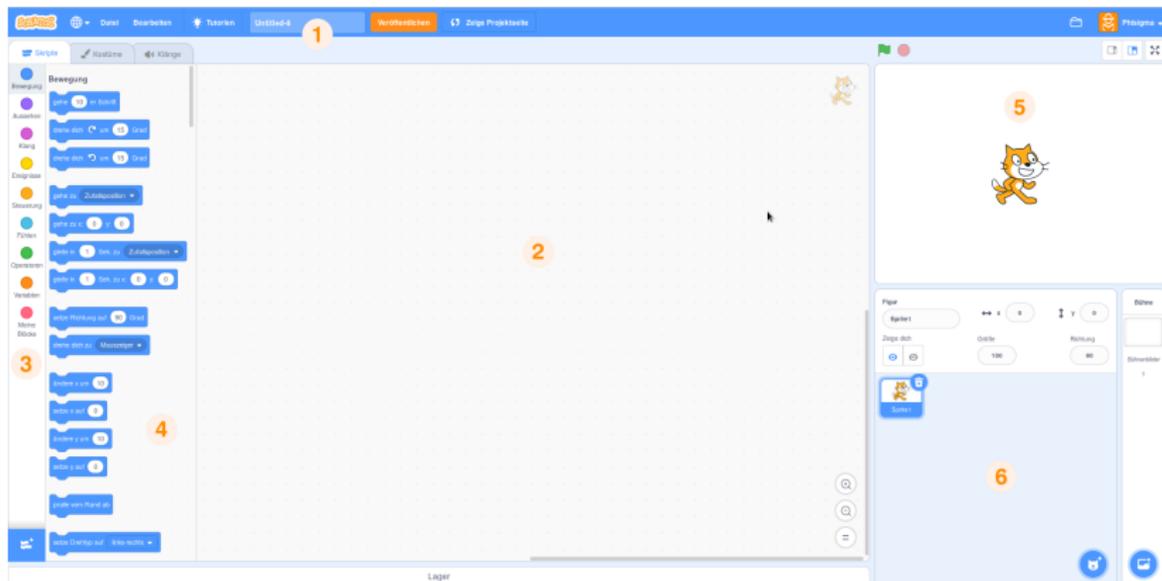


1. Jedes Projekt solltest Du mit einem Namen versehen. Unter diesem Namen wird das Projekt gespeichert.

Du kannst auch selber bestimmen, wann gespeichert werden soll, indem Du auf das Menü **[Datei]** und dort auf den Menüpunkt **[Jetzt speichern]** klickst.

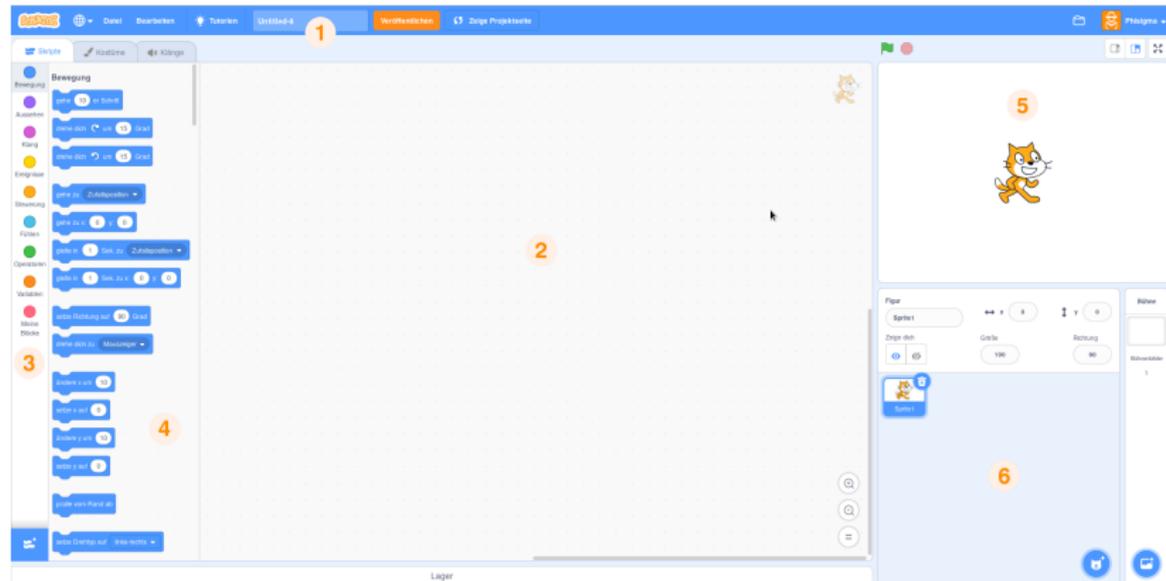
Im Menü mit dem Ordnersymbol neben Deinem Benutzernamen findest Du Deine bereits fertig gestellten Projekte wieder.

# Scriptbereich

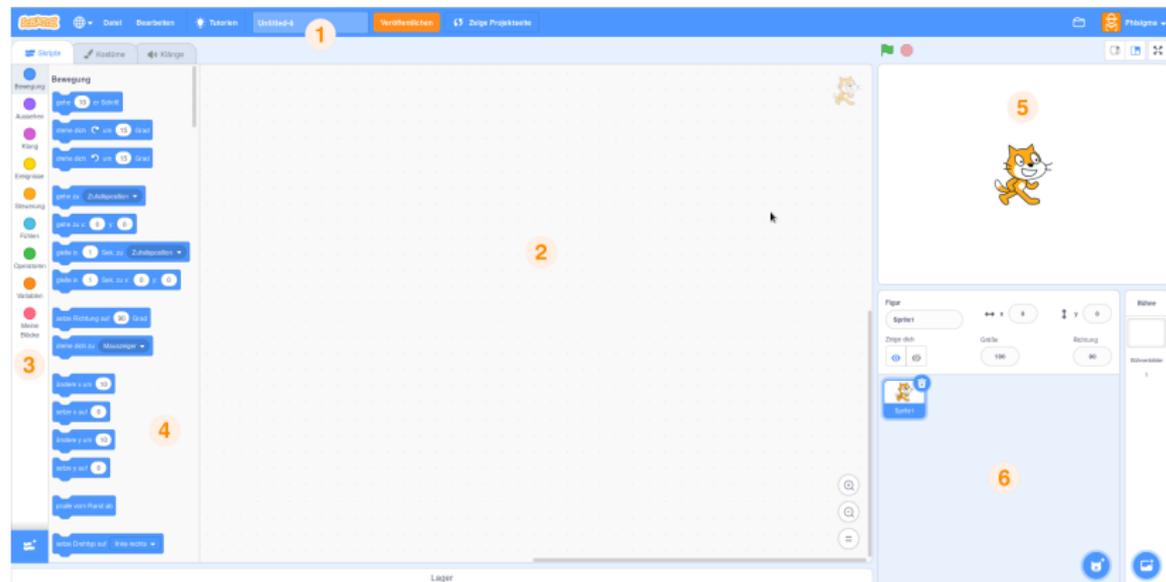


2. Im Scriptbereich entwickelst Du deine Programme.

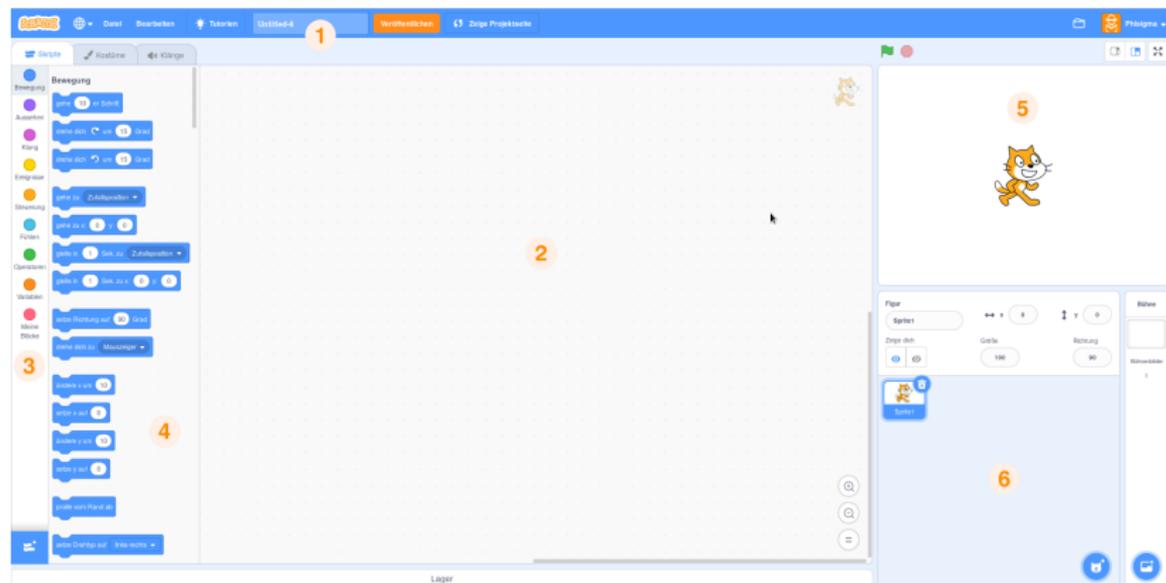
# Befehlsrubriken



3. Da es sehr viele Befehle gibt, die Du in Scratch verwenden kannst, sind diese in *Rubriken* geordnet. Jede Rubrik hat seine eigene Farbe, so dass die Zugehörigkeit zur entsprechenden Rubrik gut erkennbar ist.

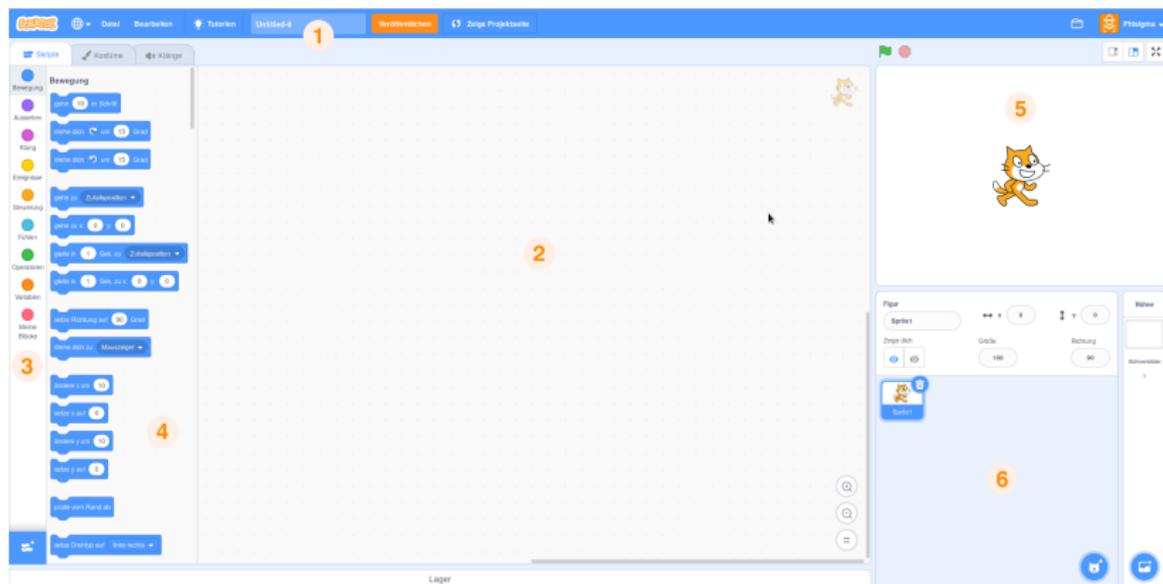


4. Rechts neben dem Rubrikbereich liegen die Befehle. Du musst diese einfach mit dem Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste in den Skriptbereich ziehen und an der richtigen Stelle positionieren.



5. Auf der Bühne werden die Befehle Deiner Programme ausgeführt. Hier kannst Du sehen, was passiert. Die Katze wartet schon auf Deine Anweisungen.

# Figuren



6. Der Figurenbereich gibt Dir eine Übersicht über die verwendeten Objekte.