

Die ersten Anweisungen und Sequenzen

AB 2

Jeder Auftrag, den du deiner Katze gibst, heißt **Anweisung** (z. B. *gehe 10er-Schritt*).

Mehrere Anweisungen nacheinander nennt man **Sequenz**.

1. Bewegungsanweisungen

Schaue das Video Scratch3.02 an und pausiere es um die Aufgabe im Video zu lösen. Schaue das Video anschließend bis zum Ende.

2. Relative und absolute Bewegungen

Teste die folgenden Anweisungen oder Sequenzen und schreibe auf, was passiert.

Anweisung / Sequenz	Wirkung
 <p>Zusatz: Was passiert bei negativen Zahlen?</p>	Die Figur bewegt sich (springt) um den angegebenen Wert nach vorne (aktuelle Blickrichtung). Bei negativen Werten bewegt sie sich rückwärts.
	Die Figur bewegt sich (springt) zu dem angegebenen Punkt, bestehend aus x- und y-Koordinate, auf der Bühne.
	Die Figur bewegt sich (springt) um den angegebenen Wert in x-Richtung (für positive Werte nach rechts, für negative Werte nach links).
	Die Figur bewegt sich (springt) um den angegebenen Wert in y-Richtung (für positive Werte nach oben, für negative Werte nach unten).
	Die Figur bewegt sich (springt) in x-Richtung, bis die x-Koordinate dem angegebenen Wert entspricht. Die y-Koordinate verändert sich nicht.
	Die Figur bewegt sich (springt) in y-Richtung, bis die y-Koordinate dem angegebenen Wert entspricht. Die x-Koordinate verändert sich nicht.
 <p>Zusatz: Teste alle 4 Richtungen.</p>	Die Figur springt zum Bühnenmittelpunkt und blickt nach links.

Zusatzaufgabe: Finde die Koordinaten (bestehend aus x- und y-Wert) der Bühnenecken heraus.

Lösung: Rechts oben (240|180); rechts unten (240|-180); links unten (-240|-180); links oben (-240|180)