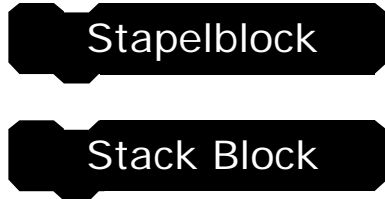







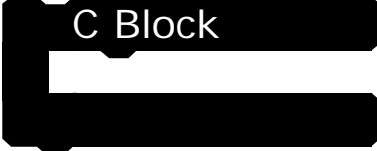

















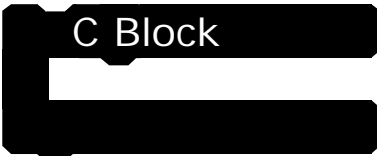












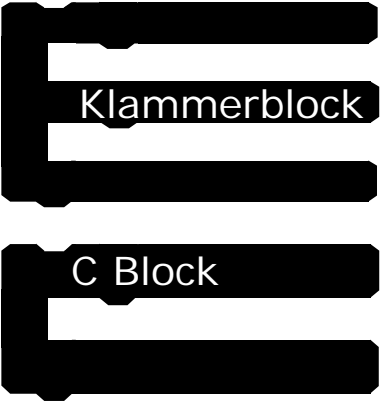
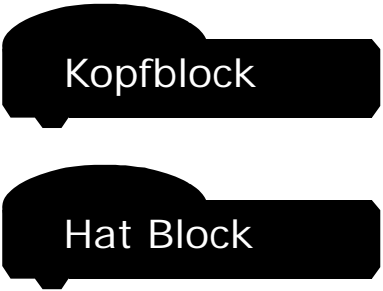
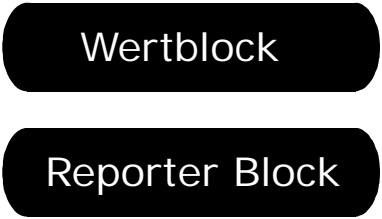
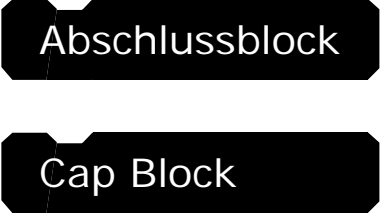
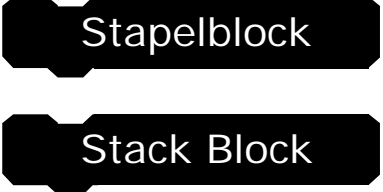
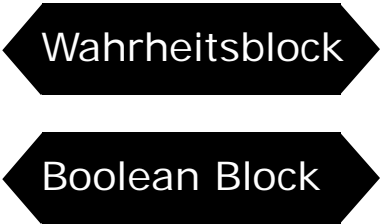


 <p>Abschlussblock</p> <p>Cap Block</p> <p>Sie beenden ein Skript oder ein Projekt. Danach kann kein weiterer Baustein mehr angehängt werden.</p>	 <p>Klammerblock</p> <p>C Block</p> <p>Sie sehen aus wie ein C oder E. Eingesetzt werden sie, wenn etwas öfter passieren soll oder wenn eine Bedingung erfüllt werden muss.</p>	 <p>Kopfblock</p> <p>Hat Block</p> <p>Sie starten ein Skript. Jedes Skript muss damit beginnen. Nur dann wird es ausgeführt. Da sie am Anfang stehen müssen, kann nur darunter ein anderer Block angehängt werden.</p>
 <p>Stapelblock</p> <p>Stack Block</p> <p>Sie enthalten die Befehle. Sie werden oben und unten an andere Blöcke angehängt.</p>	 <p>Wahrheitsblock</p> <p>Boolean Block</p> <p>Sie kennen nur die Antworten: „Ja!“ oder „Nein!“. Bedingungen auf „wahr“ oder „falsch“ zu überprüfen ist ihre Aufgabe. Sie sind eine besondere Form der Wertblöcke.</p>	 <p>Wertblock</p> <p>Reporter Block</p> <p>Ein Wert ist eine Zahl oder ein Zeichen. Keinen Wertblock haben nur die Kategorien Steuerung, Malstift und Ereignisse.</p>

  <p>Sie enthalten die Befehle. Sie werden oben und unten an andere Blöcke angehängt.</p>	  <p>Sie beenden ein Skript oder ein Projekt. Danach kann kein weiterer Baustein mehr angehängt werden.</p>	  <p>Sie sehen aus wie ein C oder E. Eingesetzt werden sie, wenn etwas öfter passieren soll oder wenn eine Bedingung erfüllt werden muss.</p>
  <p>Sie kennen nur die Antworten: „Ja!“ oder „Nein!“. Bedingungen auf „wahr“ oder „falsch“ zu überprüfen ist ihre Aufgabe. Sie sind eine besondere Form der Wertblöcke.</p>	  <p>Ein Wert ist eine Zahl oder ein Zeichen. Keinen Wertblock haben nur die Kategorien Steuerung, Malstift und Ereignisse.</p>	  <p>Sie starten ein Skript. Jedes Skript muss damit beginnen. Nur dann wird es ausgeführt. Da sie am Anfang stehen müssen, kann nur darunter ein anderer Block angehängt werden.</p>

  <p>Sie kennen nur die Antworten: „Ja!“ oder „Nein!“. Bedingungen auf „wahr“ oder „falsch“ zu überprüfen ist ihre Aufgabe. Sie sind eine besondere Form der Wertblöcke.</p>	  <p>Sie enthalten die Befehle. Sie werden oben und unten an andere Blöcke angehängt.</p>	  <p>Sie beenden ein Skript oder ein Projekt. Danach kann kein weiterer Baustein mehr angehängt werden.</p>
  <p>Ein Wert ist eine Zahl oder ein Zeichen. Keinen Wertblock haben nur die Kategorien Steuerung, Malstift und Ereignisse.</p>	  <p>Sie starten ein Skript. Jedes Skript muss damit beginnen. Nur dann wird es ausgeführt. Da sie am Anfang stehen müssen, kann nur darunter ein anderer Block angehängt werden.</p>	  <p>Sie sehen aus wie ein C oder E. Eingesetzt werden sie, wenn etwas öfter passieren soll oder wenn eine Bedingung erfüllt werden muss.</p>

  <p>Ein Wert ist eine Zahl oder ein Zeichen. Keinen Wertblock haben nur die Kategorien Steuerung, Malstift und Ereignisse.</p>	  <p>Sie kennen nur die Antworten: „Ja!“ oder „Nein!“. Bedingungen auf „wahr“ oder „falsch“ zu überprüfen ist ihre Aufgabe. Sie sind eine besondere Form der Wertblöcke.</p>	  <p>Sie enthalten die Befehle. Sie werden oben und unten an andere Blöcke angehängt.</p>
  <p>Sie starten ein Skript. Jedes Skript muss damit beginnen. Nur dann wird es ausgeführt. Da sie am Anfang stehen müssen, kann nur darunter ein anderer Block angehängt werden.</p>	  <p>Sie sehen aus wie ein C oder E. Eingesetzt werden sie, wenn etwas öfter passieren soll oder wenn eine Bedingung erfüllt werden muss.</p>	  <p>Sie beenden ein Skript oder ein Projekt. Danach kann kein weiterer Baustein mehr angehängt werden.</p>

 <p>Klammerblock</p> <p>C Block</p> <p>Sie sehen aus wie ein C oder E. Eingesetzt werden sie, wenn etwas öfter passieren soll oder wenn eine Bedingung erfüllt werden muss.</p>	 <p>Kopfblock</p> <p>Hat Block</p> <p>Sie starten ein Skript. Jedes Skript muss damit beginnen. Nur dann wird es ausgeführt. Da sie am Anfang stehen müssen, kann nur darunter ein anderer Block angehängt werden.</p>	 <p>Wertblock</p> <p>Reporter Block</p> <p>Ein Wert ist eine Zahl oder ein Zeichen. Keinen Wertblock haben nur die Kategorien Steuerung, Malstift und Ereignisse.</p>
 <p>Abschlussblock</p> <p>Cap Block</p> <p>Sie beenden ein Skript oder ein Projekt. Danach kann kein weiterer Baustein mehr angehängt werden.</p>	 <p>Stapelblock</p> <p>Stack Block</p> <p>Sie enthalten die Befehle. Sie werden oben und unten an andere Blöcke angehängt.</p>	 <p>Wahrheitsblock</p> <p>Boolean Block</p> <p>Sie kennen nur die Antworten: „Ja!“ oder „Nein!“. Bedingungen auf „wahr“ oder „falsch“ zu überprüfen ist ihre Aufgabe. Sie sind eine besondere Form der Wertblöcke.</p>

 <p>Kopfblock</p> <p>Hat Block</p> <p>Sie starten ein Skript. Jedes Skript muss damit beginnen. Nur dann wird es ausgeführt. Da sie am Anfang stehen müssen, kann nur darunter ein anderer Block angehängt werden.</p>	 <p>Wertblock</p> <p>Reporter Block</p> <p>Ein Wert ist eine Zahl oder ein Zeichen. Keinen Wertblock haben nur die Kategorien Steuerung, Malstift und Ereignisse.</p>	 <p>Wahrheitsblock</p> <p>Boolean Block</p> <p>Sie kennen nur die Antworten: „Ja!“ oder „Nein!“. Bedingungen auf „wahr“ oder „falsch“ zu überprüfen ist ihre Aufgabe. Sie sind eine besondere Form der Wertblöcke.</p>
 <p>Klammerblock</p> <p>C Block</p> <p>Sie sehen aus wie ein C oder E. Eingesetzt werden sie, wenn etwas öfter passieren soll oder wenn eine Bedingung erfüllt werden muss.</p>	 <p>Abschlussblock</p> <p>Cap Block</p> <p>Sie beenden ein Skript oder ein Projekt. Danach kann kein weiterer Baustein mehr angehängt werden.</p>	 <p>Stapelblock</p> <p>Stack Block</p> <p>Sie enthalten die Befehle. Sie werden oben und unten an andere Blöcke angehängt.</p>