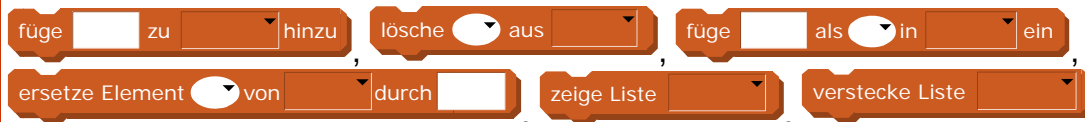


Die Blöcke für die Listen sind dunkelrot. Du findest sie unter „Speicher“.

Listen sind eigentlich viele Variable auf einmal. Wann immer du sie brauchst, kannst du sie einfach abrufen. Sie können von allen Figuren und der Bühne verwendet werden.

**Stapelblöcke** sind:





**Wahrheitsblöcke** sind:



**Wertblöcke** sind:



Mit diesem Block  kannst du einen **neuen Eintrag** in die ausgewählte Liste **machen**. Das neue Element wird als letzter Eintrag aufgenommen.

Mit diesem Block  löschst du den ersten ... oder letzten **Eintrag**, aber auch **alle Einträge**.

**Auftrag:** Schau in den Code. Schau auch in den Code der Bühne.

- Schau dir das Projekt „füge ... zu ... hinzu, lösche ... aus ...“ ([70483188](#)) an. Cody will deine Lieblingsobstsorten wissen. Klicke sie an. Sie werden dadurch in einer Liste gespeichert.
- ähnliche Projekte: [60463498](#), [63241820](#), [63268398](#), [63289440](#), [66135516](#), [66286438](#), [66327030](#), [66296080](#), [67301426](#)





für alle

Speicher/Liste , Data/List

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195404/](https://scratch.mit.edu/studios/1195404/)



Mit diesem Block kannst du die **Reihenfolge** (erstes, zweites ... letztes) der neuen Einträge in der ausgewählten Liste **festlegen**. Besonders interessant ist die Auswahlmöglichkeit „zufälliges“. Damit kannst du zB bei jedem Projektstart deine Figuren neu ordnen.

**Auftrag:** Schau in den Code. Schau auch in den Code der Bühne.

- Schau dir das Projekt „füge ... als ... in ... ein“ ([70507254](#)) an. Du sollst die Obstsorten nach dem Alphabet ordnen. Im Code der Bühne werden sie zufällig in die Liste geschrieben. Danach richtet sich die Position der passenden Figuren.



für alle

Speicher/Liste , Data/List

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195404/](https://scratch.mit.edu/studios/1195404/)



Mit diesem Block kannst du einen bestimmten **Eintrag** in der Liste **ersetzen**.

**Auftrag:** Schau in den Code. Schau auch in den Code der Bühne.

- Schau dir das Spielprojekt „ersetze Element ... von ... durch ...“ ([70518534](#)) an. Cody soll das Obst essen. Steuere ihn mit den Pfeiltasten. Jede Obstsorte steht 3-mal in der Liste und erscheint auch 3-mal. Jede Obstberührung ersetzt einen Listeneintrag durch eine andere Obstsorte. Sind alle 3 Einträge für eine Obstsorte ersetzt, wird diese Frucht nicht mehr angezeigt. Blende dir während des Spiels die Liste ein, dann kannst du die Veränderung der Einträge beobachten.





Speicher/Liste , Data/List

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195404/](https://scratch.mit.edu/studios/1195404/)

zeige Liste , show list , verstecke Liste , hide list

Diese Blöcke **zeigen Listen an oder verstecken** sie.

**Auftrag:** Schau in den Code. Schau auch in den Code der Bühne.

- Schau dir das Spielprojekt „füge ... als ... in ... ein“ ([70507254](#)) an. Du sollst die Obstsorten nach dem Alphabet ordnen. Jede angeklickte Frucht schreibt sich in die eingblendete Liste. Dadurch kannst du deine Reihenfolge kontrollieren.



Speicher/Liste , Data/List

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195404/](https://scratch.mit.edu/studios/1195404/)

enthält , contains

Mit diesem Block kannst du kontrollieren, ob ein **bestimmter Eintrag in der Liste enthalten** ist. Der Block überprüft den Eintrag ganz genau. Achte also auf große und kleine Buchstaben. Einträge wie „Banane“ wird er nicht finden, wenn „Bananen“ in der Liste steht.

**Auftrag:** Schau in den Code. Schau auch in den Code der Bühne.

- Schau dir das Spielprojekt „füge ... als ... in ... ein“ ([70507254](#)) an. Du sollst die Obstsorten nach dem Alphabet ordnen. Jede angeklickte Frucht schreibt sich in die eingblendete Liste, wenn sie darin noch nicht vorkommt.
- Schau dir das Spielprojekt „ersetze Element ... von ... durch ...“ ([70518534](#)) an. Jedes Obst-Sprite bewegt sich nur dann, wenn es auch in der Liste steht.
- ähnliche Projekte: [63268398](#), [63289440](#)



Wird das quadratische Feld neben dem Block angeklickt, blendet sich die dazugehörige Liste ein.

Du kannst damit aber auch Listeneinträge abrufen und ausgeben lassen.

**Auftrag:** Schau in den Code der Bühne.

- Schau dir das Spielprojekt „Werteblock - Zahlen ordnen“ ([70913466](#)) an. Du sollst die Zahlen der Größe nach ordnen. Zum Inhalt einer Liste, die aus einer Zufallszahl besteht, werden Zahlen addiert und in einer neuen Liste ausgegeben. Du kannst das Spiel abändern: die Buchstaben des Alphabets, Wochentage, Monate ...
- ähnliche Projekte: [63241820](#), [63268398](#), [63289440](#)



Dieser Wertblock stellt den **Wert** eines **bestimmten Eintrages** in der Liste fest.

**Auftrag:** Schau in den Code. Schau auch in den Code der Bühne.

- Beispiele dafür findest du in den Projekten:
  - „füge ... als ... in ... ein“ ([70507254](#))
  - „ersetze Element ... von ... durch ...“ ([70518534](#))
  - „füge ... zu ... hinzu, lösche ... aus ...“ ([70483188](#))
- ähnliche Projekte: [60463498](#), [63241820](#), [63268398](#), [63289440](#), [65083540](#), [66135516](#), [66286438](#), [66327030](#), [67438744](#), [69675588](#), [67301426](#)





Speicher/Liste , Data/List

Länge von  , length of

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195404/](https://scratch.mit.edu/studios/1195404/)

Dieser Block stellt die **Anzahl der Einträge** einer Liste fest.

**Auftrag:** Schau in den Code. Schau auch in den Code der Bühne.

- Beispiele dafür findest du in den Projekten:
  - „füge ... als ... in ... ein“ ([70507254](#))
  - „füge ... zu ... hinzu, lösche ... aus ...“ ([70483188](#))
- ähnliche Projekte: [66296080](#), [69675588](#)



Speicher/Liste , Data/List

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195404/](https://scratch.mit.edu/studios/1195404/)

