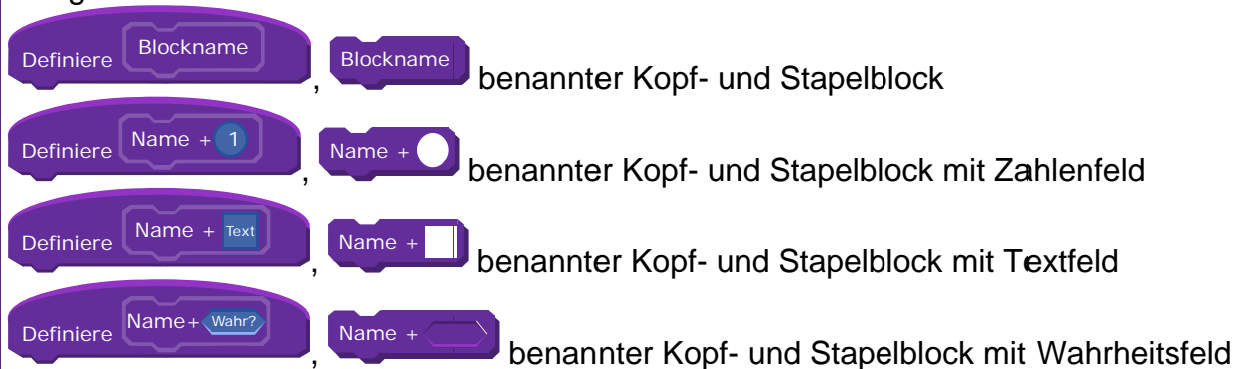


Diese Blöcke sind violett. Du kannst sie **selbst erstellen** und damit lange und komplizierte Skripte für **Figuren** und die **Bühne** übersichtlicher machen.

Nach einem Klick auf „Neuer Block“ vergibst du einen Namen dafür. Mit „Einstellungen“ kannst du ein Zahlenfeld, ein Textfeld **und/oder** ein Feld für Wahrheitsblöcke zusätzlich anlegen.



Definiere Blockname, Blockname benannter Kopf- und Stapelblock

Definiere Name + 1, Name + benannter Kopf- und Stapelblock mit Zahlenfeld

Definiere Name + Text, Name + benannter Kopf- und Stapelblock mit Textfeld

Definiere Name + Wahr?, Name + benannter Kopf- und Stapelblock mit Wahrheitsfeld




Definiere Blockname, define block-name

Der Block muss **beim Erstellen benannt** werden. Unter dem **Kopfblock** wird das benötigte **Skript angehängt**. Über den **Stapelblock** wird das definierte **Skript** unter dem Kopfblock **abgespielt**.

**Auftrag:** Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Cody: Weitere Blöcke – Intro“ ([70252136](#)) an. Fast alle Figuren haben einen Baustein in „Weitere Blöcke“. Vergleiche die Skripts der Figuren „Scratch Logo“ und „Sprite2“ mit den Skripts dieser Figuren eines anderen Intro-Projektes (Bewegung, Aussehen, Klang, Malstift, Ereignisse, Steuerung oder ...).
- Schau dir das Projekt „Weitere Blöcke: Definiere“ ([68971180](#)) an. Im Code der Bühne sind 7 Kinderlieder definiert, die zufällig abgespielt werden.





Weitere Blöcke | More Blocks

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195318/](https://scratch.mit.edu/studios/1195318/)



Der benannte „Definiere-Block“ ist **mit einem Zahlenfeld kombiniert**. Darunter wird wieder das benötigte Skript angehängt und über den Stapelblock das definierte Skript unter dem Kopfblock abgespielt. Es können **auch mehrere Zahlenfelder** eingestellt werden.

**Auftrag:** Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Weitere Blöcke: Zahlenfeld“ ([69648770](#)) an. Klicke Cody an, er spielt eine Akkordfolge. Lies die Kommentare und tausche die Skripts unter den Kopfblöcken „Definiere Töne ...“ und „Wenn ich angeklickt werde“ entsprechend den Anweisungen aus.



Weitere Blöcke | More Blocks

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195318/](https://scratch.mit.edu/studios/1195318/)



Der benannte „Definiere-Block“ ist **mit einem Textfeld kombiniert**. Darunter wird wieder das benötigte Skript angehängt und über den Stapelblock das definierte Skript unter dem Kopfblock abgespielt. Es können **auch mehrere Textfelder** eingestellt werden.

**Auftrag:** Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Weitere Blöcke: Textfeld – Spiel: Obstquiz“ ([69675588](#)) an. In Codys Code ist ein Block mit 9 Textfeldern definiert. Der Inhalt der Textfelder wird von einer Liste bestimmt. Klicke das richtige Obst an.





Weitere Blöcke More Blocks

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195318/](https://scratch.mit.edu/studios/1195318/)



Der benannte „Definiere-Block“ ist **mit einem Wahrheitsfeld kombiniert**. Darunter wird wieder das benötigte Skript angehängt und über den Stapelblock das definierte Skript unter dem Kopfblock abgespielt. Es können **auch mehrere Wahrheitsfelder** eingestellt werden.

**Auftrag:** Schau in den Code. Der definierte sage-Block und der bewege-Block enthalten Wahrheitsfelder

- Schau dir das Projekt „Weitere Blöcke: Wahrheitsfeld“ ([69895514](#)) an. Cody hat Hunger. Führe ihn mit den Pfeiltasten zum gewünschten Obst. Fütterst du ihn gut, wird er bald groß und stark. Wenn du aber eine falsche Frucht berührst, verliert er an Größe.



Weitere Blöcke More Blocks

Bausteine



[scratch.mit.edu/studios/1195318/](https://scratch.mit.edu/studios/1195318/)

## Spielprojekte

**Auftrag:** Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Weitere Blöcke: Spiel“ ([69659912](#)) an. Cody darf von keinem Mini-Cody berührt werden. Gesteuert wird er mit den Pfeiltasten. Die Punktezah ist am unteren Spielfeldrand eingblendet.

**Anmerkung zu dieser Blockkategorie:**

Klickt man bei den **Einstellungen** „Ohne Bildschirmaktualisierung laufen lassen“ an, wird ein Projekt mit vielen Schleifen **schneller abgespielt**.

Aufpassen musst du auch, wenn du einen Block mit **Endlosschleife** (wiederhole fortlaufend) definierst. Bedenke, dass nach einem solchen Block **kein weiteres Skript** aufgerufen wird!

