

Die Steuerungsblöcke sind gelb.

Mit ihnen bestimmst du den **Ablauf** deiner Skripte für die **Figuren** und die **Bühne**. Du kannst damit etwas wiederholen, Bedingungen stellen, die Dauer festlegen ...

Kopfblock für **Figuren** ist:

Wenn ich als Klon entstehe

Abschlussblöcke für **Figuren** sind:

stoppe , lösche diesen Klon

Stapelblöcke für **Figuren** und **Bühne** sind:

warte Sek. , warte bis , erzeuge Klon von



Klammerblöcke für **Figuren** und **Bühne** sind:

wiederhole mal , wiederhole fortlaufend , wiederhole bis


Mit diesen 3 Blöcken werden Schleifen programmiert – die darin stehenden Anweisungen werden wiederholt.

falls dann , sonst

Mit diesen 2 Blöcken werden Bedingungen programmiert – ist die Bedingung erfüllt, wird eine Anweisung ausgeführt.





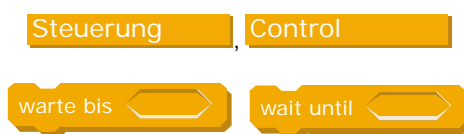
Bausteine 


scratch.mit.edu/studios/1195314/

Enthält ein Skript diesen Block, wird es für die angegebene Dauer angehalten. Erst nach dem Ablaufen der Zeit werden die darunter angehängten Blöcke ausgeführt.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Cody: Steuerung - Intro“ an ([67429112](#)). Der Block steuert den zeitlichen Ablauf der Animation. Denke dir ein Thema aus und gestalte eine Animation. Vorschläge: eine Pflanze wächst, ein Bild verwandelt sich in ein anderes, ein Gesicht oder eine Figur verändert sich ... Beispiel dafür: „Steuerung: warte ... Sek.“ ([67436522](#)).



Bausteine 

scratch.mit.edu/studios/1195314/

Dieser Block stoppt das Skript bis die gesetzte Bedingung erfüllt ist. Erst danach werden die darunter angehängten Blöcke ausgeführt.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: warte bis ...“ an ([67438744](#)). Du kannst Cody erst mit den Pfeiltasten bewegen, wenn der Drache eine bestimmte Größe erreicht hat. Du sollst den Drachen berühren. Das Spiel endet, wenn du 10 Punkte hast. Ändere „warte bis ...“, die zu erreichende Punktezahl, Codys Schrittgröße ...





für alle

Steuerung

Control

Bausteine




scratch.mit.edu/studios/1195314/


erzeuge Klon von

create clone of

Wenn ich als Klon entstehe

when I start as a clone

Dieser Block  macht eine Kopie einer Figur. Du kannst 300 Kopien erzeugen.

Werden Bausteine an diesen Block  angehängt, bestimmen sie, wie sich alle entstandenen Kopien der Figur verhalten.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: erzeuge Klon von ...“ an ([67449688](#)). Du sollst Cody immer wieder anklicken. Du kannst auch einen Klon erwischen. Jeder Klick erzeugt einen Klon. Das Spiel dauert eine Minute. Cody und alle Klone sagen dir am Schluss wie viele Kopien du von Cody erzeugt hast. Ideen zur Änderung: Lass Klone entstehen, wenn der Rand oder der Mauszeiger berührt wird.



für alle

Steuerung

Control

Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195314/

lösche diesen Klon

delete this clon

Dieser Block ist die einzige Möglichkeit während eines Spieles einen Klon zu löschen.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: lösche diesen Klon“ an ([67454694](#)). Du sollst Cody mit der Maus berühren. Jede Berührung erzeugt einen Klon. Berührt ein Klon den Rand, wird er gelöscht. Das Spiel dauert eine Minute. Cody und alle Klone sagen dir am Schluss wie viele Kopien du von Cody erzeugt hast. Ideen zur Änderung: Lass Klone eines Luftballons entstehen und mach damit für einen Freund oder eine Freundin eine Geburtstagsanimation. Der Text am Schluss kann ja dann „Happy Birthday“ sein.





Steuerung, Control



Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195314/

Dieser Block beendet ein Projekt. Die Kopfblöcke in den Skripten können aber wieder neu gestartet werden.

Du kannst wählen zwischen:

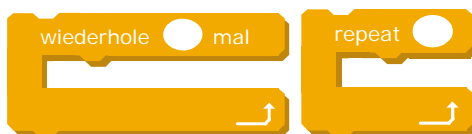
- stoppe alles – das ganze Projekt wird beendet
- stoppe dieses Skript – beendet das Skript, an dessen Ende es steht
- stoppe andere Skripte der Figur – beendet das Skript, an dessen Ende es steht und alle anderen Skripte der Figur.

Auftrag: Schau in den Code. Stelle den Unterschied zwischen den beiden Projekten fest.

- Beispiel für stoppe alles: „Steuerung: stoppe alles“ ([68028334](#)).
- Beispiel für stoppe dieses Skript: „Steuerung: dieses Skript“ ([68031528](#)).



Steuerung, Control



Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195314/

Dieser Block wiederholt darin enthaltene Anweisungen. Du kannst die Anzahl der Wiederholungen eintragen.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: wiederhole ... mal“ ([68035776](#)) an. Ändere die Anzahl der Wiederholungen.
- Weitere Beispiele findest du in den Projekten: [55046786](#), [54324150](#), [54278810](#), [54089466](#), [47540150](#), [44181620](#), [47178274](#), [47540150](#), [48264526](#), [55495504](#), [55497688](#), [55498868](#), [56129048](#), [61985544](#), [63068544](#), [63268398](#), [61997856](#), [61999704](#), [65474198](#), [67436522](#) ...





Steuerung, Control



Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195314/

Dieser Block wiederholt darin enthaltene Anweisungen unendlich oft.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: wiederhole fortlaufend“ ([68046886](#)) an.
- Weitere Beispiele findest du in den Projekten: [48378154](#), [48378498](#), [48501948](#), [48497576](#), [55200384](#), [62804910](#), [62811810](#), [62813686](#), [62816700](#), [62819300](#), [62820194](#), [62825460](#), [62827012](#), [62001402](#), [64200224](#), [65052202](#), [65067726](#), [65070318](#), [65083540](#), [65245632](#), [66135516](#), [66162350](#), [66302554](#), [66327030](#) ...



Steuerung, Control



Bausteine



scratch.mit.edu/studios/1195314/

Dieser Block wiederholt darin enthaltene Anweisungen so oft, bis die gestellte Bedingung erfüllt ist.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: wiederhole bis ...“ ([68047744](#)) an. Ändere die Bedingung. Verbinde beispielsweise die Wiederholungen mit der Lautstärke oder der Position. (zB: setze die Lautstärke am Beginn auf 50%; werden 100% erreicht, soll das Skript enden.)
- Weitere Beispiele findest du in den Projekten: [57882022](#), [63008674](#), [66124278](#), [68028334](#), [68031528](#) ...





Dieser Block wartet darauf, dass eine Bedingung erfüllt wird. Wird die Bedingung nicht erfüllt, wird der Block übergangen.

Da der Block für den Ablauf eines Programmes sehr wichtig ist, findest du ihn in vielen anderen Projekten.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: falls ...“ ([68050736](#)) an. Ändere die Bedingungen. Du kannst die Punkteanzahl erhöhen oder vermindern. Du kannst aber auch statt der Punkte die Stoppuhr als Bedingung einsetzen.



Dieser Block wartet zuerst darauf, dass eine Bedingung erfüllt wird. Wird die Bedingung nicht erfüllt, wird das Skript im zweiten (sonst) Teil ausgeführt.

Auftrag: Schau in den Code.

- Schau dir das Projekt „Steuerung: Schere, Stein, Papier“ ([68167182](#)) an. Die Codys spielen Schere, Stein, Papier mit den 3 Symbolen. Erweitere das Spiel um Brunnen und oder Feuer. Der Brunnen gewinnt gegen Schere und Stein, verliert gegen Papier. Das Feuer verliert gegen Brunnen, Stein und Schere, gewinnt gegen Papier. Die Kostüme dazu sind vorbereitet.

