



Scratch junior



- 1. Herausforderung | Spaziergang -



Hier werdet ihr für eine Figur eurer Wahl einen Spaziergang vor einem selbstgewählten Hintergrund programmieren.

FIGUR AUSSUCHEN UND GESTALTEN

Sucht den Block  und **verändert** die Katze. Eure Katze könnte

zum Beispiel so aussehen:



Oder wählt eine neue Figur über  .

Gefällt euch die Figur doch nicht, könnt ihr sie einfach durch langes Drücken des Blocks löschen 

HINTERGRUND AUSSUCHEN

Wählt einen Hintergrund mit dem Block  und bestätigt ihn

mit .

FIGUR PROGRAMMIEREN

Nun programmiert ihr einen Spaziergang für eure Figur. **Ihr könnt selbst bestimmen, welchen Weg eure Figur geht.**

Wählt dazu **passende Blöcke** über  aus:    

und **programmiert** mit diesen eine **Abfolge**, wie:

Wenn ihr euch eine andere Figur ausgesucht habt, seht ihr **eure Figur an der Stelle!**





Was macht
eure Figur in eurem Programm?
Beschreibt es kurz!
*(Denkt daran, wie man zum Beispiel Bilder beschreibt
und welche Informationen dazu wichtig sind.)*

A large dashed rectangular box contains eight horizontal lines for writing the answer to the question above.