

Datum:
Name:

Variablen als Eingaben
M8.3 TIPP&SEE



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

Untersuchen von Variablen als Eingaben: TIPP&SEE-Arbeitsblatt

Ziel: Heute werde ich untersuchen, wie man Variablen als Eingaben verwendet, um geometrische Formen bzw. Figuren zu zeichnen.

Scratch Link: <https://scratch.mit.edu/projects/557812144/>

Starte mit TIPP&SEE!

Hole dir einen TIPP von der Projektseite:

Titel: Wie lautet der Titel des Projekts? Sagt er dir etwas über das Projekt?

Instruktion: Was sagen dir die Anweisungen?

Projektzweck: Was ist der Zweck dieser Aktivität? Was wird dir dieser Code beibringen?

Projekt abspielen: Führe das Projekt aus und sieh, was es tut! Schau dir an, welche Figuren welche Aktionen ausführen.

Was ist passiert, als du das Projekt abgespielt hast? Markiere die **Aktion(en)**, die für jedes **Ereignis** stattgefunden haben.

1. Als ich die grüne Flagge drückte, hat  :

geredet	sich bewegt	eine Linie gezeichnet	nichts gemacht
---------	-------------	-----------------------	----------------

2. Als ich die Taste „1“ drückte, hat  :

geredet	sich bewegt	eine Linie gezeichnet	nichts gemacht
---------	-------------	-----------------------	----------------

3. Was sind die Werte in den Variablen, nachdem du die Taste „1“ gedrückt hast?

seitenanzahl: _____ seitenlaenge: _____
winkel: _____




Datum:
Name:

Variablen als Eingaben

M8.3 TIPP&SEE




<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

4. Als ich die Taste „1“ erneut drückte, bewegte sich  :

weiter als in #2	in der gleichen Entfernung wie in #2	„rückwärts“ nach links	gar nicht
------------------	--------------------------------------	------------------------	-----------

Schau hinein:

5. Nur wenn das Spiel „Roboterboxen“ gespielt wurde: Welche Variable im Robot Boxes-Spiel ähnelt der Variablen  in diesem Projekt?
- Nachricht Länge Breite myAction Messen Fläche

Sage die folgenden Ausgaben voraus, indem du dir die folgenden Skripts ansiehst.

Skript A



Skript B



6. In Skript A bewegt sich die Figur: 0 Schritte 15 Schritte 100 Schritte
7. In Skript B bewegt sich die Figur: 0 Schritte 15 Schritte 100 Schritte
8. Was ist das gleiche an Skript A und Skript B?
 Ereignis Anzahl der Schritte verwendet eine Variable
9. Was ist an Skript A und Skript B anders?
 Ereignis Anzahl der Schritte verwendet eine Variable



Datum:
Name:

Variablen als Eingaben M8.3 TIPP&SEE



<https://www.canonlab.org/scratch-encore>

Erkunde **das Projekt!** Probiere diese Änderungen aus und beobachte, was passiert. Fülle die Antwort(en) aus.

10. Ändere den  Block in . Drücke die grüne Flagge und drücke die Taste „1“. Was passiert?

Das Einhorn zieht eine Linie, die: kürzer ist länger ist die gleiche Länge hat.

11. Ersetze die Variable  in  durch die Variable .

Drücke die grüne Flagge und drücke die Taste „1“. Was passiert?

Das Einhorn: zieht eine Linie dreht sich um bewegt sich nicht

