

Datum:
Name:

Variablen als Eingaben M8.4 Modifizieren



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

Untersuchen von Variablen als Eingaben – Lektion 3

Ziel: Heute werde ich ein Scratch-Projekt modifizieren, um geometrische Formen mit Variablen als Eingaben in Blöcken zu zeichnen.

Plane dein Projekt:

Verwende den Grafik-Organizer unten, um ein Skript zu planen, das ein Dreieck zeichnet. Gib Werte für die Variablen ein: seitenanzahl und seitenlaenge. Umkreise die Variable, um sie in jeden dieser Blöcke einzugeben: wiederhole, drehe dich um ___ Grad und gehe ___ er Schritt.

The image shows a Scratch script for drawing a triangle. The script consists of the following blocks:

- Wenn Taste 3 gedrückt wird
- setze seitenanzahl auf
- setze seitenlaenge auf
- setze winkel auf $360 / \text{seitenanzahl}$
- wiederhole ... mal (with callout boxes for 'winkel', 'seitenanzahl', 'seitenlaenge')
- gehe ... er Schritt (with callout boxes for 'winkel', 'seitenanzahl', 'seitenlaenge')
- drehe dich um ... Grad (with callout boxes for 'winkel', 'seitenanzahl', 'seitenlaenge')
- ändere Stiffarbe um 15
- warte 0.2 Sekunden



Datum: Name:	Variablen als Eingaben M8.4 Modifizieren	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	---

✍ Aufgaben:		
Einrichtung:	fertig	
<ul style="list-style-type: none"> • Neu laden, Remixen, & Veröffentlichen des Projekts Variablen: Geometrische Formen zeichnen: https://scratch.mit.edu/projects/557812144/ 	<input type="checkbox"/>	
Implementiere nun die folgenden Änderungen:	codiert	getestet
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn die Taste 3 gedrückt wird, wird ein Dreieck gezeichnet. Verwende deinen Grafik-Organizer. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> • Kopiere das Skript und ändere es so, dass ein Quadrat gezeichnet wird, wenn die Taste 4 gedrückt wird. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Verwende eine Debuggingstrategie, wenn das Projekt nicht ordnungsgemäß ausgeführt wird (siehe Modul 3 Animationen).</i>		

💡 Reflektieren:					
Markiere eine Zahl, die angibt, wie du dich während dieser Aktivität gefühlt hast.					
Diese Aktivität war:	viel zu schwierig 1	etwas zu schwierig 2	genau richtig 3	etwas zu einfach 4	viel zu einfach 5
Wie können Variablen als Eingabe in einem Block verwendet werden?					
<hr/>					
<hr/>					
<hr/>					
Wie kann eine Variable auf mehr als eine Weise im selben Skript verwendet werden?					
<hr/>					
<hr/>					
<hr/>					



Datum: Name:	Variablen als Eingaben M8.4 Modifizieren	 SCRATCH ENCORE https://www.canonlab.org/scratch-encore
-----------------	--	--

💡 Neue Blöcke und Konzepte:

- Drehe dich um ___ Grad
- Eingabe (Argument)

🚀 Wenn du früh fertig bist:		
	codiert	getestet
Füge zusätzliche Skripte hinzu, um eine andere Form zu zeichnen. Erwäge, ein Fünfeck, ein Sechseck oder ein Achteck zu zeichnen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erstelle ein neues Skript, das dieselbe Form mehrmals mit einem anderen „Wiederholungsblock“ zeichnet. Versuche, einen Block „drehe dich um ___ Grad“ oder zum Verschieben des Blocks „gehe ___ er Schritt“ zu verwenden, um die Formen zu erstellen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erstelle ein neues Skript, das eine beliebige Form in Abhängigkeit vom Wert von <u>seitenanzahl</u> zeichnet. Mache einen Schieberegler für <u>seitenanzahl</u> , indem du auf der Bühne die Variable doppelt anklickst.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

