

# Bedeutung der einzelnen Blöcke



## AUSLÖSENDE BLÖCKE

### Start durch grüne Flagge



Startet das Skript, wenn die grüne Flagge angetippt wird.

### Start durch Antippen



Startet das Skript, wenn die Figur angetippt wird.

### Start durch Anschubsen



Startet das Skript, wenn eine Figur von einer anderen berührt wird.

### Start durch Nachricht



Startet das Skript jedes Mal, wenn eine Nachricht in der angegebenen Farbe abgesendet wurde.

### Sende Nachricht



Sendet eine Nachricht in der angegebenen Farbe.

## BEWEGUNGSBLÖCKE

### Gehe nach rechts



Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach rechts.

### Gehe nach links



Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach links.

### Gehe nach oben



Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach oben.

### Gehe nach unten



Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach unten.

### Drehe dich nach rechts



Dreht die Figur um den angegebenen Wert im Uhrzeigersinn. Der Wert 12 entspricht dabei einer vollen Umdrehung.

### Drehe dich nach links



Dreht die Figur um den angegebenen Wert gegen den Uhrzeigersinn. Der Wert 12 entspricht dabei einer vollen Umdrehung.

### Hüpf



Bewegt die Figur um die angegebene Anzahl Rasterfelder nach oben und dann wieder nach unten.

### Gehe zur Startseite



Setzt die Figur auf die Startposition zurück. (Um eine neue Startposition festzulegen, ziehe die Figur zum neuen Ort).

## AUSSEHENSBLÖCKE

### Sage



Zeigt die angegebene Nachricht in einer Sprechblase über der Figur.

### Wachse



Lässt die Figur größer werden.

### Schrumpfe



Lässt die Figur kleiner werden.

### Größe zurücksetzen



Setzt die Größe der Figur auf den Startwert zurück.

### Verstecke dich



Blendet die Figur aus, bis sie unsichtbar ist.

### Zeige dich



Blendet die Figur ein, bis sie vollständig sichtbar ist.

## KLANGBLÖCKE

### Plopp



Spielt ein "Plopp" Geräusch.

### Spiele Aufnahme



Spielt einen vom Nutzer aufgenommenen Klang ab.

## STEUERUNGSBLÖCKE

### Warte



Hält das Skript für die angegebene Zeitdauer an (in Zehntelsekunden)

### Stop



Stoppt alle Skripte der Figur.

### Setze Geschwindigkeit



Ändert die Geschwindigkeit, mit der bestimmte Blöcke ablaufen.

### Wiederhole



Durchläuft die innen eingefügten Blöcke, so viele Male, wie angegeben.

## ABSCHLUSSBLÖCKE

### Ende



Zeigt das Ende des Skripts an (wobei es aber das Skript in keiner Weise beeinflusst)

### Wiederhole fortlaufend



Wiederholt das Skript immer und immer wieder.

### Gehe zur Seite



Wechselt zur angegebenen Seite des Projekts.