

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.