



Blockarten in Scratch

Name:


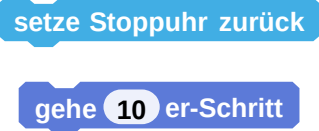

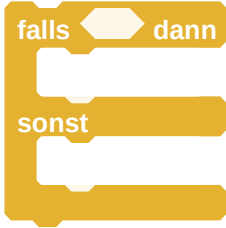

Vorname:

Klasse:

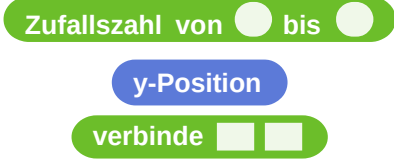




CC BY-NC-SA 3.0 DE Tino Hempel

Ein Anweisungsblock ist ein Kopf-, Stapel- Wiederholungs-, Verzweigungs- oder Abschlussblock.

Kopfblock	Stapelblock	Wiederholungsblock	Verzweigungsblock	Abschlussblock
 <p>... ist ein Block, der beim Eintreten eines Ereignisses das nachfolgende Skript starten.</p>	 <p>... ist ein Block für einen elementaren Befehl, der ggf. Parameter haben kann.</p>	 <p>... ist ein Block, der mehrfach durchlaufen werden kann. Die Anzahl wird durch einen Parameter oder eine Bedingung festgelegt.</p>	 <p>... ist ein Block, der in Abhängigkeit von einer Bedingung Anweisungen ausführt.</p>	 <p>... ist ein Block, der das Skript beendet.</p>

Ein Datenblock ist ein Werteblock, eine Variable oder eine Liste. Ein Werteblock speichert Zahlen oder Zeichenketten und als Wahrheitsblock die Werte wahr oder falsch. Variablen sind veränderliche Werteblocke.

Werteblock	Wahrheitsblock	Variable
 <p>... ist ein Block, der ein Datum zurück gibt. Ein Datum kann ein Zahlenwert oder eine Zeichenkette sein.</p>	 <p>... ist ein Block, der entweder den Wert wahr oder den Wert falsch zurück gibt.</p>	 <p>... ist ein Platzhalter für einen Datenwert.</p>