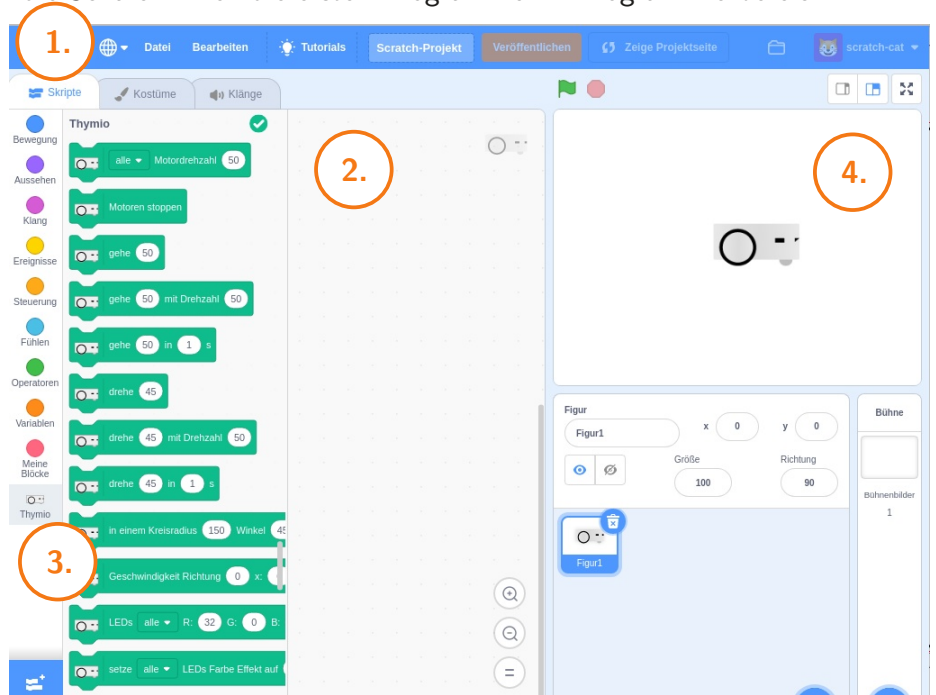


# Programmieren mit Scratch

Grundlagen

Scratch ist eine blockbasierte visuelle Programmiersprache. Durch einfaches Aneinanderreihen der Blöcke per Drag & Drop erstellen die Schüler\*innen die ersten Programme im Programmierbereich.

1. Werkzeugleiste zum Öffnen und Speichern von Dateien.
2. Programmierbereich. Der Programm-Code, der hier "geschrieben" wird, wird vom Roboter entsprechend umgesetzt.
3. Blockkategorien & Blöcke zur Programmierung des Thymio sowie weiterer Objekte auf der
4. Bühne. Dort können z.B. auch Texte ausgegeben werden.



## Beispielprogramm "Linie folgen"

Der Thymio soll auf der schwarzen Linie fahren.

D.h., er überprüft mit den beiden unteren Sensoren einzeln, ob es "hell" oder "dunkel" ist und korrigiert dann nach links oder rechts.

Signalisieren beide Sensoren "dunkel", fährt er geradeaus.

Melden beide Sensoren "hell" drehen die Motoren rückwärts bis wieder eine Linie gefunden wird.

Beispielprogramme

