



Projekt starten

- Starte ein neues Projekt:

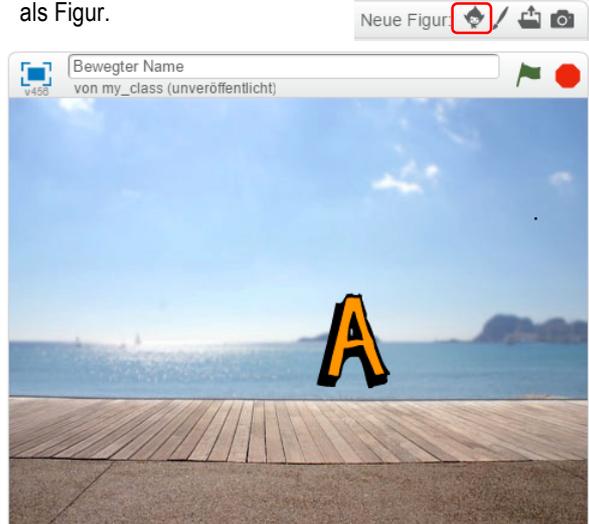


- Gib dem Projekt den Namen *Bewegter Name*.



Buchstaben färben

- Wähle als passenden Hintergrund *Boardwalk*
- Lösche die Katzen-Figur mit Rechtsklick und wähle stattdessen den Anfangsbuchstaben deines Vornamens als Figur.



- Schreibe zu dieser Figur ein Skript, damit der Buchstabe seine Farbe wechselt, wenn du auf ihn klickst:



Probiere das Skript aus, indem du auf die grüne Flagge rechts oben klickst.



Buchstaben drehen

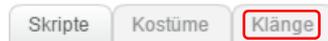
- Wähle als zweite Figur den zweiten Buchstaben deines Vornamens aus.
- Schreibe für ihn ein Skript, dass sich dieser Buchstaben zwanzigmal um 18° dreht, wenn er angeklickt wird:



- Probiere das Skript aus. Setze auch andere Zahlen in das Skript ein und beobachte die Veränderungen.

Tönender Buchstabe

- Programmiere eine dritte Figur so, dass ein Klang ertönt, wenn sie angeklickt wird.
- Wechsle dazu in das Register *Klänge*.



- Geh auf die Suche nach dem passenden Klang. (Beispielsweise: *guitar strum*).



- Mit Klick (1) kannst du dir den Klang anhören, mit Doppelklick auf (2) wählst du ihn aus.
- Wechsle ins Register *Kostüme* und schreibe folgendes Skript:



Klicke hier, um den Klang auszuwählen.

- Probiere das Skript aus.

Tanzender Buchstabe

- Wähle einen neuen, zusätzlichen Hintergrund: *spotlight-stage*.
- Wähle einen vierten Buchstaben und ziehe ihn auf die Bühne. Wenn er angeklickt wird, soll er auf der Bühne tanzen und gleichzeitig soll ein Schlagzeug zu hören sein.



- Schreibe ein Skript das den Buchstaben vor- und rückwärts bewegen lässt und dazu einen Trommelsound spielt:





- Probiere das Skript aus. Wähle auch andere Schlaginstrumente aus.

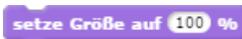


Grösse ändern

- Wähle einen fünften Buchstaben. Er soll grösser und wieder kleiner werden, wenn er angeklickt wird.
- Schreibe folgendes Skript:

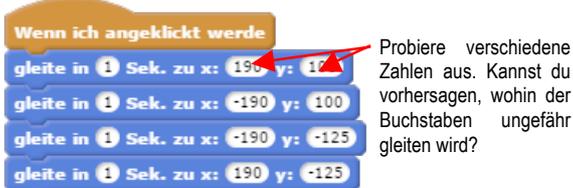


- Probiere das Skript aus.
- Übrigens: Falls deine Figur mal in einer bestimmten Grösse stecken bleibt und du möchtest sie wieder in der ursprünglichen Grösse haben, dann klicke auf diesen Block:



Buchstaben herumgleiten lassen

- Wähle einen sechsten Buchstaben. Er soll auf dem Bildschirm herumgleiten.
- Schreibe folgendes Skript:

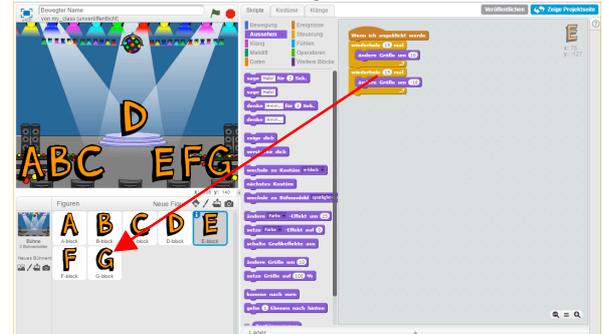


- Probiere das Skript aus.
- Übrigens: Wenn dich die genaue Position einer Figur interessiert, weil du eine ganz genaue Route vorgeben möchtest, kannst du die Positionsangabe der Figur in der Block-Palette nachschauen. Die Zahlen für x und y geben immer die neueste Position an, wenn du die Figur auf der Bühne bewegt hast.



Weitere Buchstaben

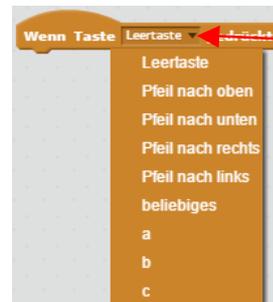
- Sollte dein Vornamen weitere Buchstaben haben, krieere die noch fehlenden Buchstaben-Figuren und ordne ihnen ein bereits geschriebenes Skript zu. Du kannst ein Skript zu einer neuen Buchstabenfigur kopieren, indem du es einfach auf die neue Figur rüber ziehst.



- Probiere die Skripts der weiteren Buchstaben aus.

Buchstaben über die Tastatur steuern

- Statt auf die Figur zu klicken, ist es möglich, die Buchstaben mit der Tastatur zu steuern.
- Ändere alle bisher geschriebene Skripts in folgender Weise:



Du kannst die Skripts verschiedenen Tasten zuordnen, indem du auf den kleinen schwarzen Pfeil klickst und danach die gewünschte Taste im runterscrollenden Menü auswählst.

- Teste deine Skripts, indem du auf verschiedene Tasten klickst.

Buchstaben auf der Bühne anordnen

- Die einzelnen Buchstaben kannst du auf der Bühne dorthin ziehen, wo sie dir am passendsten erscheinen.
- Möchtest du die Buchstaben noch vergrössern oder verkleinern, kannst du dies mit folgenden beiden Werkzeugen tun. Klicke auf eines von beiden und danach verschiedene Male auf die zu vergrössernde, bzw. verkleinernde Figur.

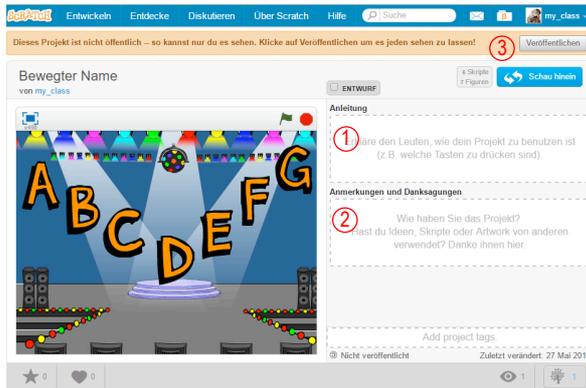




Projekt veröffentlichen

Bist du mit deinem Projekt zufrieden? Dann kannst du es veröffentlichen, wenn du willst:

- Wechsle zur Projektseite: 
- Bei Bedarf könntest du hier noch eine Anleitung für dein Projekt schreiben (1) oder einen Dank an andere Scratcher aussprechen (2), wenn du von Ihren Projekten profitiert hast.
- Danach klickst du auf *Veröffentlichen* (3)



Dein Programm kann nun von Millionen Scratchern eingesehen werden.

- Einen Überblick über deine veröffentlichten Projekte findest du unter *Meine Sachen*. Dort ist es auch möglich, bereits erstellte Programme wieder zu öffnen, um an ihnen weiter zu arbeiten.

