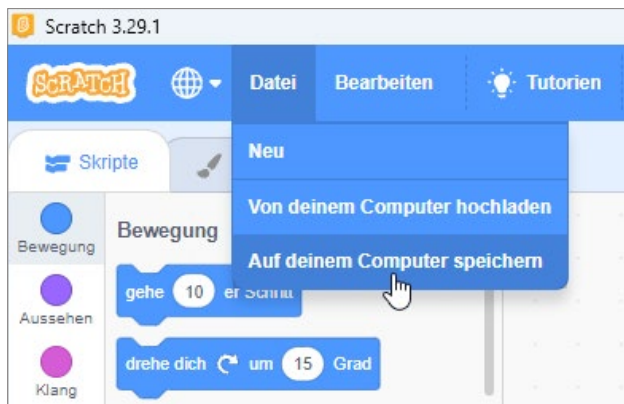
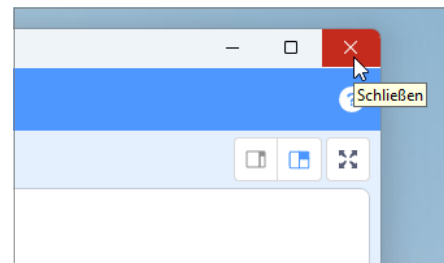


4. Auch das Speichern des Programms erfolgt so wie auf der Scratch-Seite im Internet. Bloß, dass du dein Programm nicht erst herunterzuladen brauchst, da es sich schon auf dem Computer befindet.

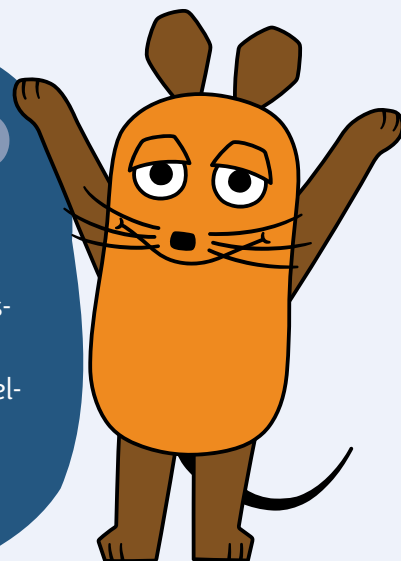


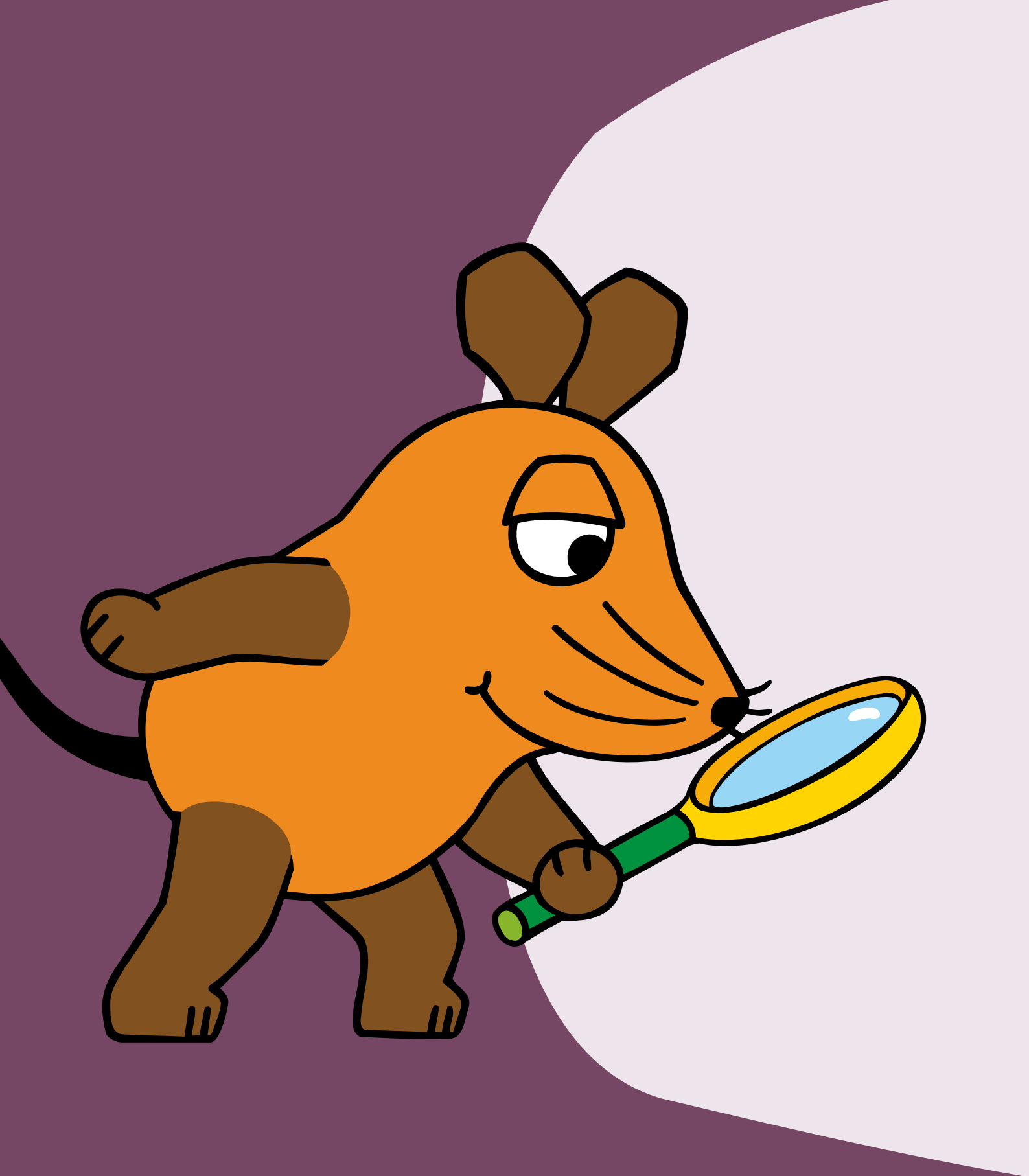
5. Um das Scratch-Programm wieder zu beenden, klicke auf das Kreuzchen (×) ganz rechts oben im Programmfenster. Ein Programmfenster oder Fenster ist einfach die Oberfläche, auf der du ein Programm bedienst.



Das Scratch-Fenster „maximieren“

Um das Fenster des Scratch-Programms zu maximieren, also auf den ganzen Bildschirm auszuweiten, doppelklicke mit der Maus auf die oberste Leiste im Programm. Ein erneuter Doppelklick in die Leiste verkleinert das Fenster wieder.





2

Deine ersten Programmierschritte mit Scratch

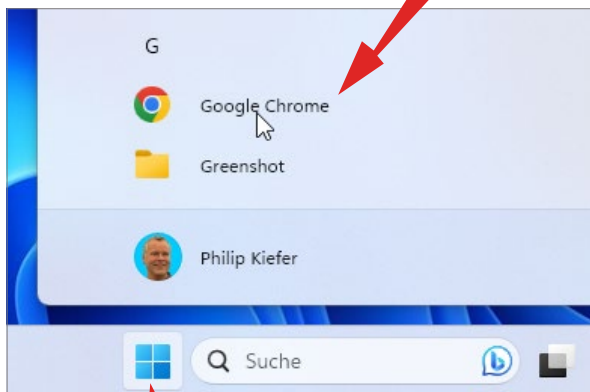
Programmieren, das ist so wie malen oder sich eine Geschichte ausdenken. Du selbst bestimmst, was auf dem Bildschirm geschieht. Zum Beispiel bewegt sich eine Katze in die Richtung, die du vorgibst. Und du kannst die Katze sogar sprechen lassen. In diesem Kapitel gehst du die ersten Schritte mit Scratch. Du lernst die Umgebung kennen, in der du programmierst. Du machst dich mit wichtigen Funktionen rund ums Programmieren vertraut. Und du gibst schon deine ersten Programmierbefehle.

Die Programmierseite aufrufen

Um Programme mit Scratch zu erstellen, benötigst du ein anderes Programm. Klingt komisch, ist aber so. Du verwendest entweder das in Kapitel 1 vorgestellte Scratch-Programm oder du rufst die Umgebung zum Programmieren mit Scratch in einem Browser auf. Der Browser ist ein Programm zum Öffnen von Seiten im Internet. Dazu gehört auch die Scratch-Seite. So gehst du vor:

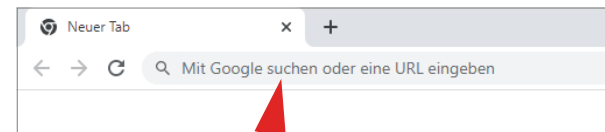
1. Öffne auf dem Computer einen Browser. Hier wird zum Beispiel der Browser Google Chrome verwendet (du sprichst es: Guhgel Kroum). Weitere gängige Browser heißen Firefox (das sprichst du: Faierfox), Microsoft Edge (das sprichst du: Maikrosoft Edsch), Safari oder Opera.

Klicke mit der Maus auf den Namen des Browsers.



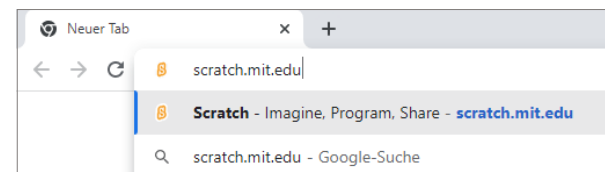
Mit diesem Symbol öffnest du das Startmenü.


2. Bewege den Mauszeiger in das Adressfeld des Browsers, und klicke auf die linke Maustaste. Blinkt im Adressfeld bereits die Eingabemarkierung, kannst du dir diesen Schritt sparen.

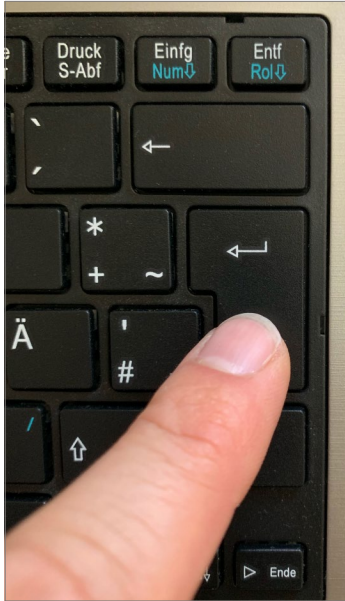


Das ist das Adressfeld.

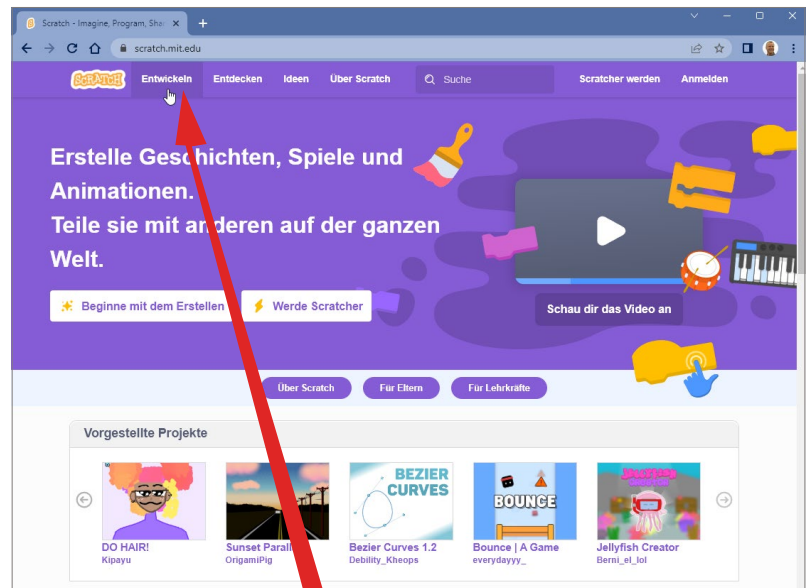
3. Nun tippst du die Adresse der Scratch-Seite in das Adressfeld. Die Adresse lautet: **scratch.mit.edu**.



4. Drücke auf der Tastatur die -Taste.



5. Daraufhin wird die Scratch-Seite geladen und auf dem Bildschirm des Computers angezeigt. Es kann einen Moment dauern, bis sich die Seite aufgebaut hat. Klicke oben auf **Entwickeln**, um zur Programmierseite zu gelangen.



Hier klickst du drauf.

Ohne Internetverbindung programmieren

Um mit Scratch auch ohne Browser und Internet zu programmieren, bitte deine Eltern, den kostenlosen Editor auf dem Computer zu installieren. Wie das gemacht wird, steht in Kapitel 1.

Übrigens kannst du Scratch auch auf einem Tablet-PC (du sprichst es: Täblett-PC), etwa einem iPad, verwenden. In diesem Fall klickst du nicht mit der Maus, sondern tippst mit dem Finger.