

# Erste Schritte mit Scratch für Dummies Junior

Bearbeitet von  
Derek Breen, Jürgen Dubau

1. Auflage 2016. Taschenbuch. 128 S. Softcover

ISBN 978 3 527 71289 2

Format (B x L): 14 x 21,4 cm

Gewicht: 190 g

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Programmiersprachen: Methoden > Programmier- und Skriptsprachen](#)

Zu [Leseprobe](#) und [Sachverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of varying sizes, arranged in a slight arc. Below the main text, the words 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' are written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

**beck-shop.de**  
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](http://beck-shop.de) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

# INHALT

<b>EINFÜHRUNG</b>	<b>7</b>
Hallo, zukünftige Scratcher! . . . . .	7
Über Scratch . . . . .	8
Über dieses Buch . . . . .	9
Über die Symbole, die ich in diesem Buch verwende . . . . .	11
Wie geht es weiter? . . . . .	11
Oh, yeah .... . . . . .	12
<b>KAPITEL 1: AUF DIE PLÄTZE ...</b>	<b>14</b>
Scratch auf deinem Computer. . . . .	15
Erstelle ein eigenes Konto . . . . .	15
Scratch offline verwenden . . . . .	16
Ein neues Projekt erzeugen . . . . .	17
Erstelle ein Online-Projekt . . . . .	17
Erstelle ein Offline-Projekt . . . . .	18
Lösche die Katze . . . . .	18
Wähle das Spieler-Sprite . . . . .	19
Zeichne das Sprite für den Boden . . . . .	20
Zeichne das Sprite für die Röhre . . . . .	21
Zeichne einen Himmel mit Verlauf. . . . .	23
Das Spiel mit Code zum Leben erwecken . . . . .	24
Flügel animieren . . . . .	24
Die Flattergeschwindigkeit anpassen . . . . .	25
Die Steuerung über Tastatur ermöglichen . . . . .	27
Schwerkraft ins Spiel einbauen . . . . .	30
Die Röhren bewegen sich . . . . .	31

<b>Kollisionen ins Spiel einbauen</b> . . . . .	32
Kollisionen mit dem Boden-Sprite erkennen. . . . .	33
Blöcke für die Röhre kopieren . . . . .	34
<b>Größe und Position der Röhre ändern</b> . . . . .	35
Die vertikale Position dem Zufall überlassen . . . . .	36
Vergrößere die Röhre . . . . .	37
Verkleinere die Röhre . . . . .	37
Weitere Röhren einbauen. . . . .	38
<b>Jetzt machen wir die Flatter</b> . . . . .	40

## **KAPITEL 2: ZEICHNE COMICS** **41**

<b>Sprites aus der Bibliothek</b> . . . . .	42
Ein neues Projekt erzeugen . . . . .	42
Wähle eine Figur . . . . .	43
Wähle ein cooles Bühnenbild . . . . .	44
<b>Sprites ändern</b> . . . . .	46
Zeichne die Maske für die Superheldin . . . . .	47
Dein Sprite teilweise ausradieren . . . . .	48
Gerade Linien ziehen . . . . .	49
Bereiche mit neuer Farbe füllen. . . . .	51
Kostümmrisse ergänzen . . . . .	54
Ovale und Kreise zeichnen . . . . .	56
<b>Erzähle deine Superstory</b> . . . . .	58
Einen Kasten mit Beschreibung einfügen. . . . .	58
Tippe die Beschreibung der Szene ein . . . . .	60
Den Kasten beschneiden. . . . .	61
Denk- oder Sprechblöcke verwenden. . . . .	63
Sprechblasen genau positionieren. . . . .	65
<b>So geht es weiter</b> . . . . .	67

## **KAPITEL 3: TIERE GESTALTEN**

69

<b>Zeichne eine große Schildkröte</b> . . . . .	70
Zeichne den Umriss des Schildkrötenpanzers . . . . .	70
Fülle den Panzer . . . . .	72
Panzersegmente zeichnen . . . . .	73
Füge Kopf, Beine und Schwanz ein . . . . .	74
Details am Körper einfügen . . . . .	75
Details am Panzer einfügen . . . . .	76
<b>Die Schildkröte mit Code bewegen</b> . . . . .	78
Die Schildkröte kriechen lassen . . . . .	78
Die Schildkröte langsamer machen . . . . .	78
Die Schildkröte beschleunigen . . . . .	79
Die Beine der Schildkröte bewegen . . . . .	80
<b>Ich will einen wilden Hippogreif!</b> . . . . .	81
Suche in der Sprite-Bibliothek . . . . .	82
Nimm weg, was dich stört . . . . .	84
Füge einen neuen Schweif ein . . . . .	84
Zeichne Schnabel und Klauen . . . . .	86
Ergänze Flügel und wilde Augen . . . . .	86
<b>Den Hippogreif mit Code wiehern lassen</b> . . . . .	87
<b>Und weiter geht's</b> . . . . .	88

## **KAPITEL 4: VEKTORROBOTER**

90

<b>So geht Vektordesign</b> . . . . .	91
<b>Werde zum Bildhauer</b> . . . . .	93
Gerade Kanten mit Verformen ändern . . . . .	95
Punkte einfügen und entfernen . . . . .	95
Verformen bei Kurven verwenden . . . . .	96
Kurven in Rechtecke einfügen . . . . .	97
Vektorformen kombinieren . . . . .	98
<b>Starte dein Roboterdesign</b> . . . . .	99
Mit verschiedenen Ebenen arbeiten . . . . .	100
Formen gruppieren . . . . .	101

Körperteilgruppen duplizieren . . . . .	103
Farbverläufe für metallische Oberflächen. . . . .	104
Details mit dem Linienwerkzeug einfügen. . . . .	105
Schatten in Vektorformen einfügen . . . . .	107
<b>Was wäre ein Roboter ohne Programmierung? . . . . .</b>	<b>107</b>
Bewege den Roboter mit den Pfeiltasten. . . . .	107
Roboterklänge einbauen. . . . .	108
<b>Weitere Möglichkeiten . . . . .</b>	<b>109</b>

## **KAPITEL 5: COLLAGEN 112**

<b>Ein neues Projekt erzeugen . . . . .</b>	<b>113</b>
Wähle Sprites . . . . .	113
<b>Elemente in einer Komposition zusammenstellen. . . . .</b>	<b>115</b>
Ein Bühnenbild wählen . . . . .	116
Sprite duplizieren. . . . .	117
Weitere Elemente einfügen . . . . .	118
<b>Verwandle deine Sprites. . . . .</b>	<b>119</b>
<b>Vektorgrafiken einfügen . . . . .</b>	<b>120</b>

## **ZUM WIEDERFINDEN 124**

## **ÜBER DEN AUTOR 127**