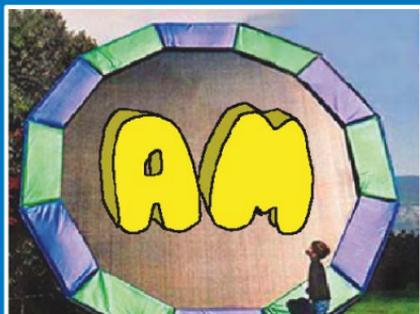


Namen animieren Karten



Animiere die Buchstaben deines Namens, deiner Initialen oder deiner Lieblingswörter.

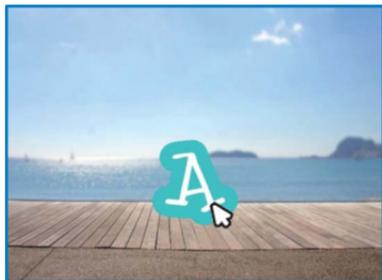
Namen animieren Karten

Probiere diese Karten in beliebiger Reihenfolge aus:

- **Farbenwechsel**
- **Drehen**
- **Klang abspielen**
- **Tanzender Buchstabe**
- **Größe ändern**
- **Drücke eine Taste**
- **Gleiten**

Farbenwechsel

Ändere die Farbe eines Buchstabens durch
Klicken



Farbenwechsel

scratch.mit.edu

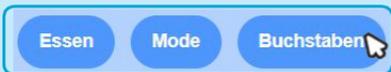
BEREITE VOR



Wähle einen Buchstaben aus der Figuren Datenbank.



Wähle eine Bühnenbild.



Um nur die Buchstaben zu sehen, klicke auf die Buchstaben Kategorie am oberen Rand der Figur Datenbank.

FÜGE DEN CODE HINZU



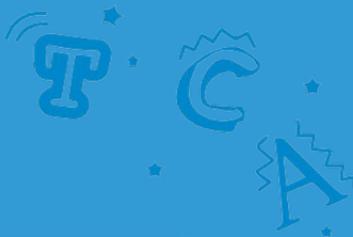
Versuche verschiedene Zahlen aus.

PROBIERE ES AUS



Klicke auf deinen Buchstaben.

Drehen



Lass deinen Buchstaben drehen, wenn du auf ihn drückst

A green, 3D-style letter 'B' is centered in a white square box. A small mouse cursor icon is positioned at the bottom right of the letter, indicating it is being interacted with.

A green, 3D-style letter 'B' is centered in a white square box, rotated 45 degrees clockwise from its original orientation.

A green, 3D-style letter 'B' is centered in a white square box, rotated 90 degrees clockwise from its original orientation.

A green, 3D-style letter 'B' is centered in a white square box, rotated 180 degrees from its original orientation.

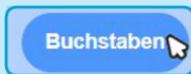
Drehen

scratch.mit.edu

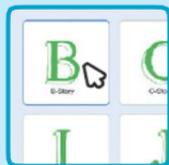
BEREITE VOR



Gehe zur Figur
Datenbank.

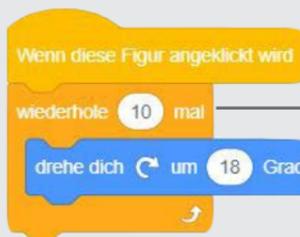


Klicke auf die
Buchstaben
Kategorie.



Wähle einen
Buchstaben aus.

FÜGE DEN CODE HINZU



Versuche verschiedene
Zahlen aus.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Richtung des Kostüms zurückzusetzen.

setze Richtung auf 90 Grad

Klang abspielen

Klicke auf einen Buchstaben, um einen Sound abzuspielen.



Klang abspielen

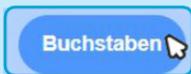
scratch.mit.edu



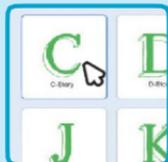
BEREITE VOR



Gehe zur Figur Datenbank.



Klicke auf die Buchstaben Kategorie.



Wähle einen Buchstaben aus.



Wähle ein Bühnenbild.



Klicke auf den Klänge Tab.



Wähle einen Klang.

FÜGE DEN CODE HINZU



Klicke auf den Skripte Tab.



Wähle einen Klang aus dem Menü.

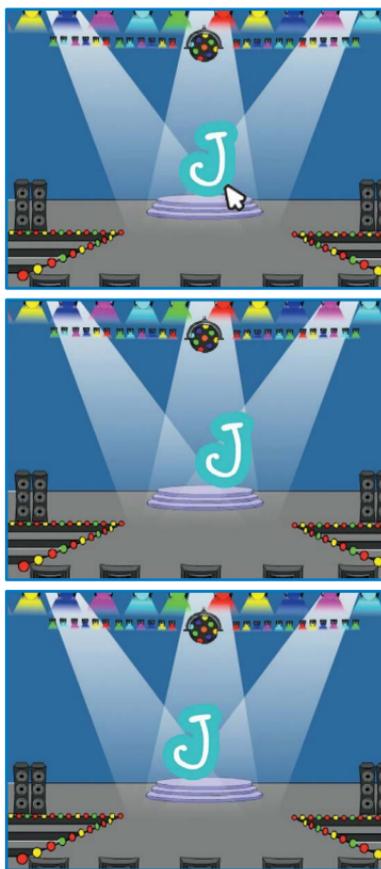
PROBIERE ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



Tanzender Buchstabe

Lass deinen Buchstaben tanzen.



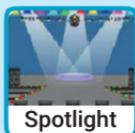
Tanzender Buchstabe

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Wähle einen Buchstaben
aus der Figur Datenbank.

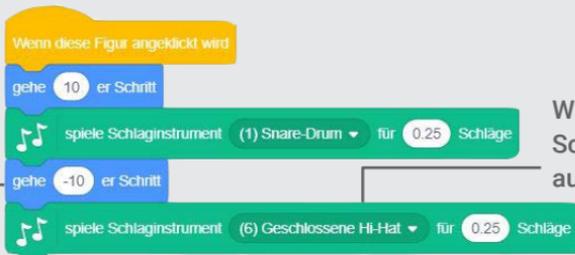


Klicke auf den
Erweiterungsbutton
(am linken unteren Rand).



Dann klicke auf Musik, um den
Musik Block hinzuzufügen.

FÜGE DEN CODE HINZU



Tippe ein Minus
Zeichen ein, um
zurückzugehen.

Wähle ein anderes
Schlaginstrument
aus dem Menü.

PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



Größe ändern

Mache einen Buchstaben größer und dann kleiner.

A small, orange, stylized letter 'E' with a black outline. A white mouse cursor arrow is pointing at the bottom right corner of the letter.A large, orange, stylized letter 'E' with a black outline.A medium-sized, orange, stylized letter 'E' with a black outline.A large, orange, stylized letter 'E' with a black outline.

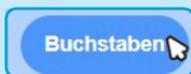
Größe ändern

scratch.mit.edu

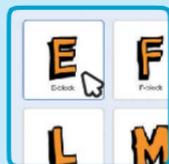
BEREITE VOR



Gehe zur Kostüm Datenbank.

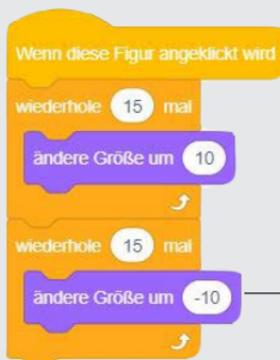


Klicke auf die Buchstaben Kategorie.



Wähle einen Buchstaben aus.

FÜGE DEN CODE HINZU



Tippe ein Minus Zeichen ein, um kleiner zu werden.

PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben.



TIPP

Klicke auf diesen Block, um die Größe zurückzusetzen.

setze Größe auf 100

Drücke eine Taste

Drücke eine Taste, um deinen Buchstaben zu verändern.



Drücke eine Taste

scratch.mit.edu

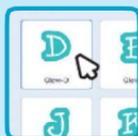
BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Wähle einen Buchstaben aus
der Figuren Datenbank.



FÜGE DEN CODE HINZU



Probiere verschiedene
Zahlen aus.

PROBIER ES AUS



Drücke die Leertaste.

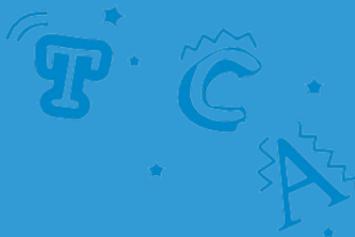
TIPP

Wenn Taste Leertaste gedrückt wird

✓ Leertaste
Pfeil nach oben

Du kannst eine andere Taste aus dem Menü
auswählen.
Drücke diese Taste!

Gleiten



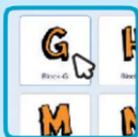
Lass einen Buchstaben gleichmäßig von einer Stelle zur nächsten gleiten.



BEREITE VOR



Wähle ein
Bühnenbild.



Wähle einen Buchstaben aus
der Figuren Datenbank aus.

FÜGE DEN CODE HINZU

Wenn diese Figur angeklickt wird

gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100

gleite in 1 Sek. zu x: 40 y: -130

gleite in 1 Sek. zu x: 10 y: 100

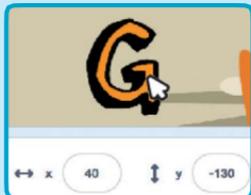
Probiere verschiedene
Zahlen aus.

PROBIER ES AUS

Klicke auf deinen Buchstaben,
um zu starten.



TIPP



Wenn du eine Figur bewegst, siehst du die aktuellen
x und y Zahlen.

x ist die Position von links nach rechts.
y ist die Position oben und unten.