

## A21 Arbeitsblatt „Projekte erstellen mit Scratch“

### Aufgabenstellung:

Überlegt euch eine Problemstellung, ein Spiel oder eine Animation, die ihr mit „Scratch“ lösen bzw. gestalten möchtet.

Implementiert eure Problemstellung mit „Scratch“

Erstellt zu eurem Projekt eine ansprechende Dokumentation, die folgendes beinhalten soll.

1. Namen der Gruppenmitglieder, Projektthema
  2. Formuliert kurz, welches Problem bzw. welche Aufgabe „Scratch“ lösen soll.
  3. Gebt einen Lösungsalgorithmus zu eurem Problem bzw. eurer Aufgabe an.
  4. Erstellt zu eurem gewählten Problem bzw. eurer Aufgabe ein Struktogramm und den Quelltext.
  5. Skizziert einen möglichen Entwurf für eure Bühne.
1. Erstellt für euer Problem bzw. eure Aufgabe ein entsprechendes Programm mit „Scratch“ und testet es abschließend. Notiert kurz Probleme bzw. mögliche Erweiterungen.



Abgabe der Dokumentation und des Programms **am Ende** der letzten Projektstunde!