



Scratch ist eine Entwicklungsumgebung, die auf Java basierend den Spass beim Implementieren in den Vordergrund stellt. Unter dem Motto "Lifelong Kindergarten" werden mir einfachsten Mitteln bereits im Grundschulalter beachtliche Ergebnisse erzielt. Die vermittelten Konzepte sind dabei objektorientiert. Mit Hilfe bunter Bausteine werden Anweisungen und Kontrollstrukturen dargestellt und einem Scripteditor zusammengestellt. Im Wesentlichen geht es darum einzelnen Objekten (Sprites), die durch Attribute bestimmt sind in Form von Animationen oder Spielen Leben einzuhauchen. Konzepte, die sonst eher schwer vermittelbar sind (z.B. Variablenkonzept) werden relativ schnell erfragt bzw. erschlossen, da sie für die eigenständige Weiterentwicklung des "Programms" notwendig sind.

Warum Scratch :

- + Verständnis des grundlegenden Algorithmusbegriffs, Möglichkeit des selbstständigen Problemlösens
- + Umgang mit grundlegenden Bausteinen der Programmierung (Sequenz, Schleife, Ein-Ausgabe, Objekt ..)
- + intuitives Erleben des Software Lifecycle (Entwerfen - Implementieren - Testen - Erweitern ...)

Das folgende relativ einfach gehaltene Beispiel stellt einen Einstieg in Scratch dar und kann entsprechend erweitert und verändert werden. Die Generierung eines Applets rundet die Funktionalität des Programms ab.

Beispiel

»

[Download Scratch Software](#)

[Projektdatei](#)