

Einfaches Programmieren

Mit OctoStudio





OctoStudio Challenges

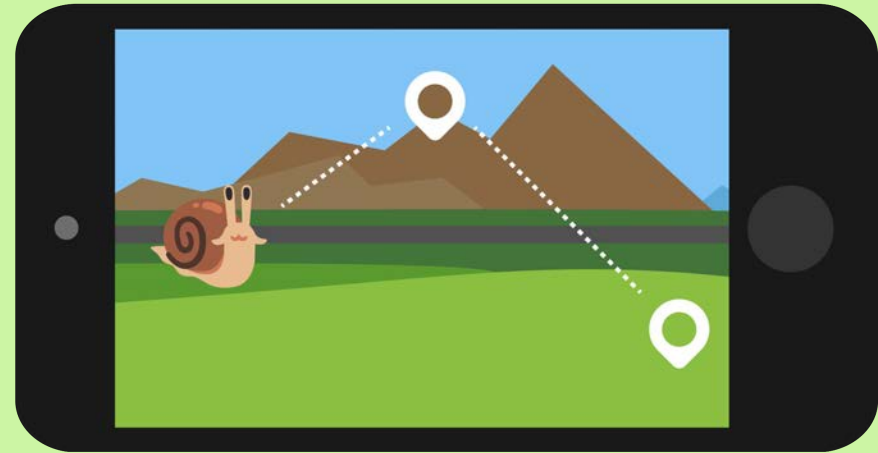
Diese Karten bieten Einstiegspunkte für das Arbeiten mit OctoStudio. Jede Karte zeigt Beispiel-Code zum Ausprobieren und Erkunden – als Inspiration für deine eigenen Projekte.

You can use and translate these cards under the Creative Commons license [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

We ask that you use the following credit:
OctoStudio was created by the Lifelong Kindergarten group at MIT Media Lab.

Gehen

Gehe von einem Ort
zum anderen



Probiere das aus



Wähle, wohin du gehen möchtest

Du kannst den
Sprite dorthin
ziehen, wo er
hingehen soll

Zufälliger Ort

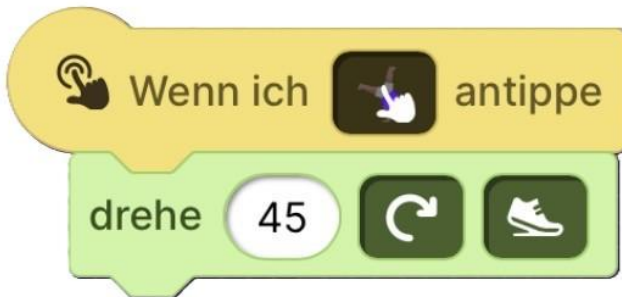


Drehen

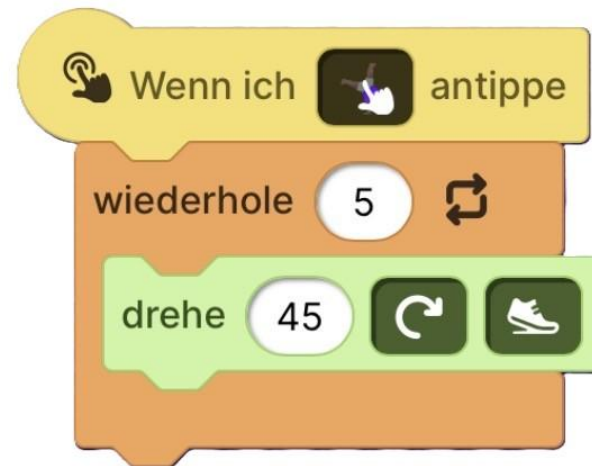
Lass eine Figur drehen



Probiere das aus



Erkunde mehr



Wähle die Geschwindigkeit

Gib eine Zahl von 1 bis 360

Wähle die Richtung

Ton hinzufügen

Nimm deine Stimme auf oder füge andere Töne hinzu

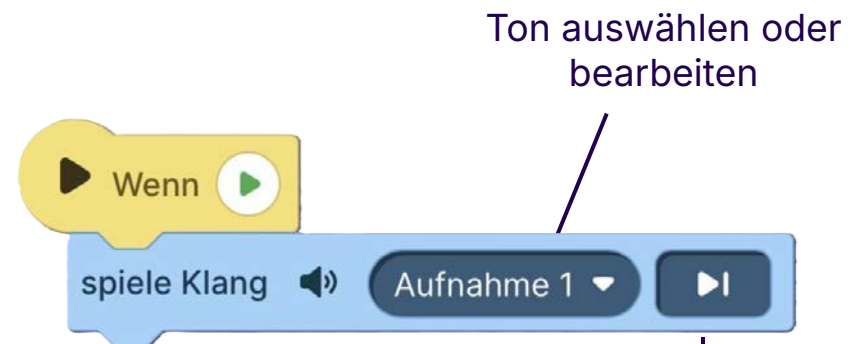


Einen Ton hinzufügen



Nimm deine Stimme auf oder füge andere Töne hinzu

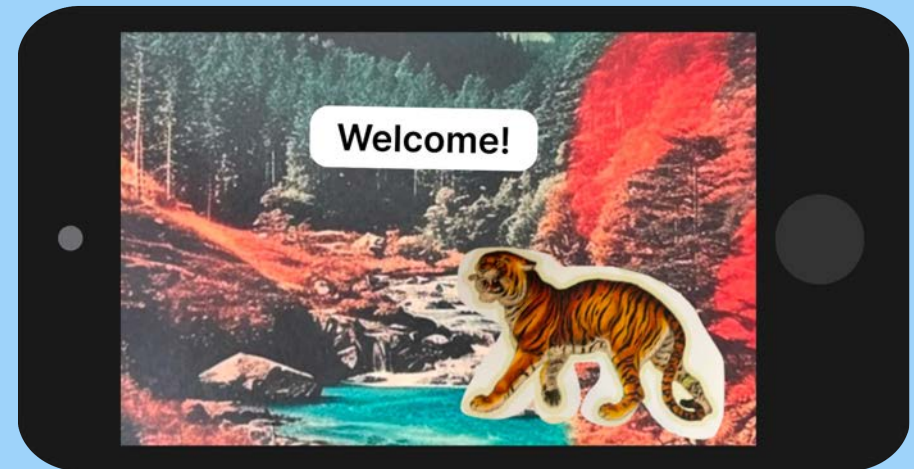
Deinen Ton abspielen



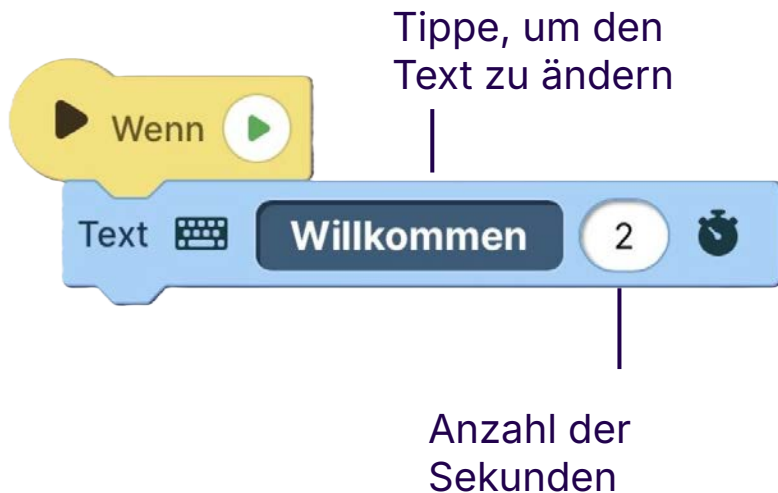
Du kannst den Ton bis zum Ende abspielen oder zum nächsten Block weitergehen

Text hinzufügen

Zeige Wörter in
deinem Projekt an



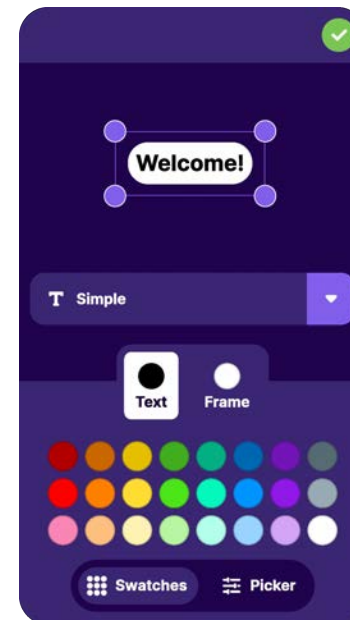
Probiere das aus



Tippe, um den
Text zu ändern

Anzahl der
Sekunden

Bearbeite den Stil



Tippe, um den Text
zu bearbeiten.

Du kannst den Text
auch ziehen,
verschieben und in
der Größe
verändern

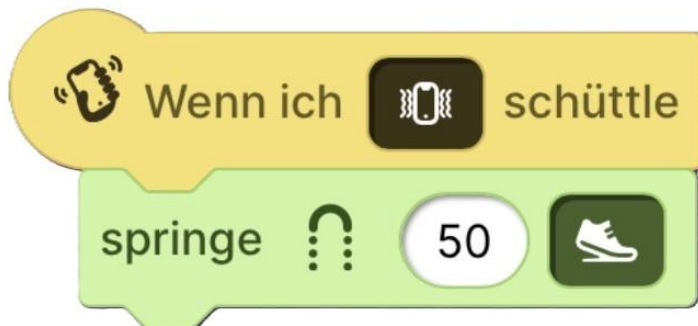
Schriftart und
Farbe auswählen

Springen

Lass eine Figur auf
und ab springen



Handy oder Tablet



Ändere, wie hoch es springt

Schüttele dein Handy
oder Tablet, um zu starten

Chromebook



Ändere, wie hoch es springt

Wachsen und schrumpfen

Lass einen Sprite wachsen oder schrumpfen



Probiere das aus


Wenn ich  antippe



setze Größe  auf % 




setze Größe  auf % 



Probiere
verschiedene
Zahlen aus

Mehr hinzufügen

Wenn ich  antippe

setze Größe  auf % 

leuchte   

setze Größe  auf % 

Verstecken & zeigen

Lass einen Sprite erscheinen und verschwinden



Probiere das aus



Tippe zum Verstecken

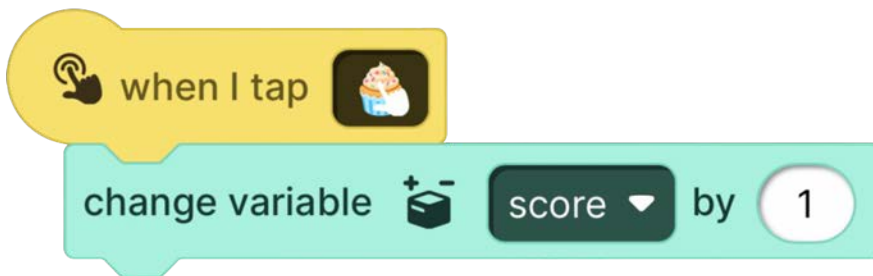


Punktestand hinzufügen

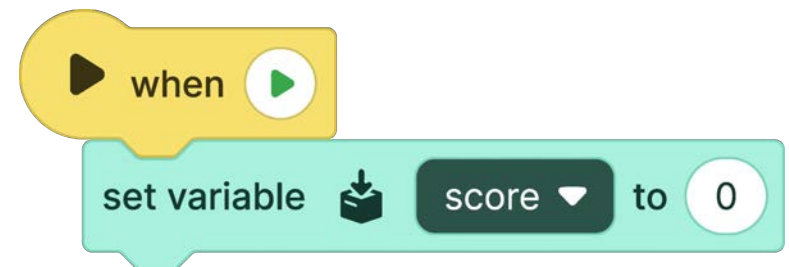
Verwandle dein Projekt in ein Spiel mit Punktestand



Probiere das aus



Punktestand zurücksetzen



Neigen zum Bewegen

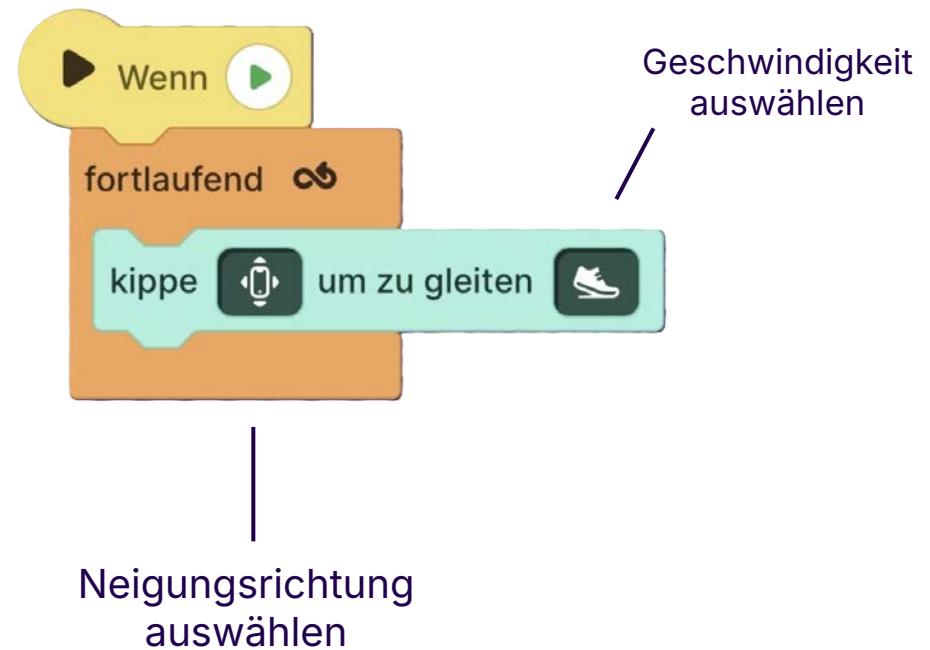
Steuere einen Sprite, der sich über den Bildschirm bewegt



Probiere das aus

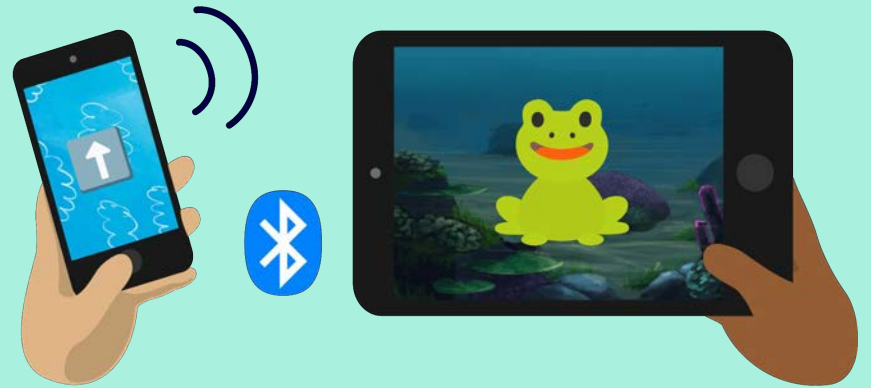


Erkunde mehr

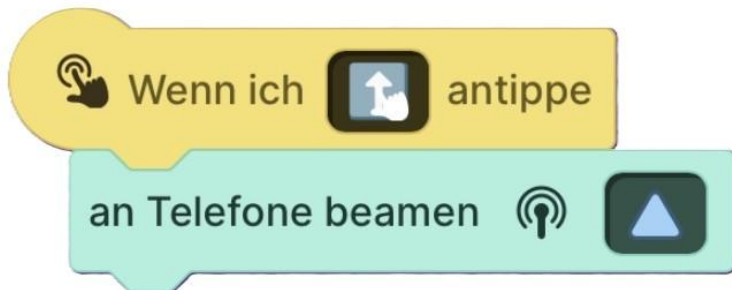


Sende ein Signal

Sende ein Signal, um mit einem anderen Gerät zu interagieren



Von einem Handy oder Tablet senden



Auf einem anderen Gerät auf das Signal warten

