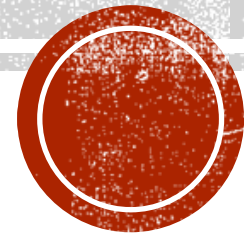


ZAHLENRÄTSEL

- Einführung in Scratch



Neue Variable ✕

Neuer Variablenname:

Zufall

Für alle Figuren Nur für diese Figur

Abbrechen OK

WIE GEHT ES?

Umbenennen der Variablen in
«Zufall»

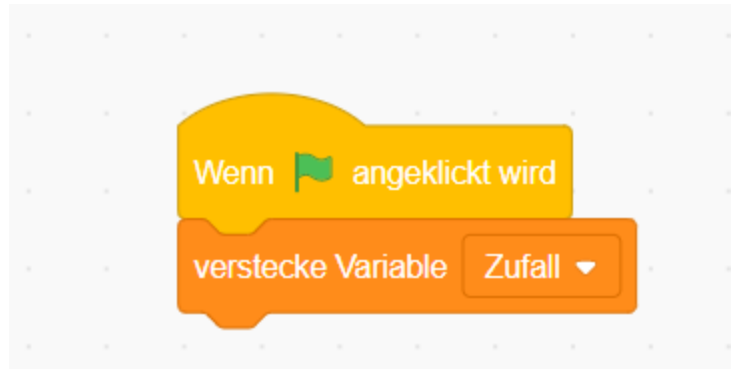


Wenn  angeklickt wird

WIE GEHT ES?

Beginn des Algorithmus





WIE GEHT ES?

Verstecken der Variablen





WIE GEHT ES?

Definieren eines Zahlenbereichs



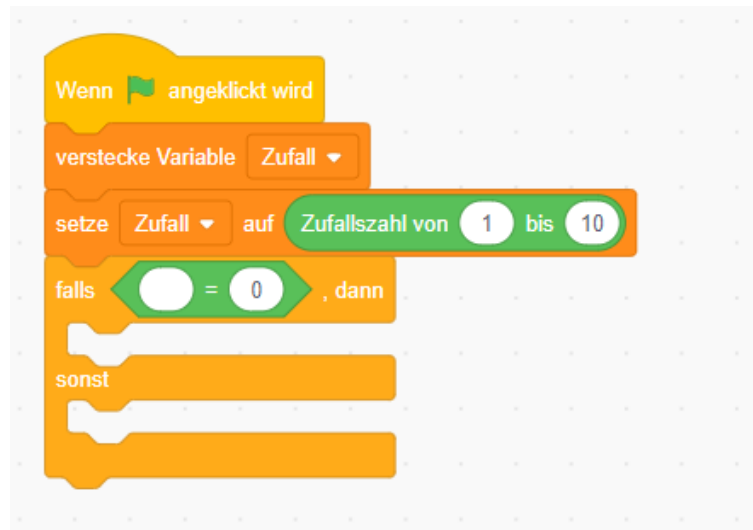


WIE GEHT ES?

Einfügen der « wenn dann sonst »
Bedingung

Als Wahl zwischen 2 Möglichkeiten





WIE GEHT ES?

Bedingung einsetzen





WIE GEHT ES?

Modulo Rechnen

Als Rechnen mit Rest





```
Wenn  angeklickt wird
  verstecke Variable 
  setze  auf Zufallszahl von  bis 
  falls  , dann
  sonst
```

The image shows a Scratch script on a light gray grid background. It starts with a yellow 'When green flag clicked' block. This is followed by an orange 'hide variable' block with a dropdown menu set to 'Zufall'. Next is an orange 'set random number' block with a dropdown menu set to 'Zufall', and input fields for '1' and '10'. Below this is a green 'if-then-else' block. The 'if' part is a green arrow-shaped block containing 'Zufall mod 2 = 0'. The 'then' part is an empty orange block. The 'else' part is another empty orange block.

WIE GEHT ES?

Variable und Modulo wählen



```
Wenn  angeklickt wird
  verstecke Variable Zufall
  setze Zufall auf Zufallszahl von 1 bis 10
  falls Zufall mod 2 = 0, dann
    sage Die Zahl ist durch 2 teilbar.
  sonst
    
```

WIE GEHT ES?

Aussage der Katze definieren





Scratch code editor showing a script for checking if a random number is divisible by 2. The script starts with a 'Wenn angeklickt wird' (When clicked) block, followed by 'verstecke Variable Zufall' (hide variable 'Zufall'). Then, 'setze Zufall auf Zufallszahl von 1 bis 10' (set 'Zufall' to a random number from 1 to 10). A conditional block 'falls Zufall mod 2 = 0, dann' (if 'Zufall mod 2 = 0', then) contains a 'sage Die Zahl ist durch 2 teilbar.' (say 'Die Zahl ist durch 2 teilbar.') block. An 'sonst' (else) block contains another 'sage Die Zahl ist nicht durch 2 teilbar.' (say 'Die Zahl ist nicht durch 2 teilbar.') block. To the right, there are two input fields: 'Antwort' (empty) and 'Eingabe' (0).



Die Zahl ist nicht durch 2 teilbar.

WIE GEHT ES?





WIE GEHT ES?

Einfügen einer Pause

Variieren der Wartezeit in sec



Wenn  angeklickt wird

verstecke Variable  Zufall

setze  Zufall auf Zufallszahl von bis

falls  Zufall mod = , dann



sage

sonst

sage

warte Sekunden

frage und warte

sage  verbinde  Zufall und

Antwort

Eingabe



Hmm...was ist nun meine gedachte Zahl?



WIE GEHT ES?

Erstellen der Frage

Antwortoption einfügen und überprüfen



```
Wenn  angeklickt wird
verstecke Variable Zufall
setze Zufall auf Zufallszahl von 1 bis 10
falls Zufall mod 2 = 0, dann
  sage Die Zahl ist durch 2 teilbar.
sonst
  sage Die Zahl ist nicht durch 2 teilbar.
warte 10 Sekunden
frage Hmm...was ist nun meine gedachte Zahl? und warte
sage verbinde Zufall und ist meine gedachte Zahl.
zeige Variable Zufall
```

The image shows a Scratch script on a light gray grid background. The script starts with a yellow 'When green flag clicked' block. This is followed by an orange 'hide variable' block for 'Zufall'. Then, an orange 'set random number' block is set to 'Zufall' with a range from 1 to 10. A green 'if' block follows, with the condition 'Zufall mod 2 = 0'. The 'if' block has two branches: a purple 'say' block with the text 'Die Zahl ist durch 2 teilbar.' and an orange 'else' block with a purple 'say' block containing 'Die Zahl ist nicht durch 2 teilbar.'. After the 'if' block, there is a yellow 'wait' block for 10 seconds. This is followed by a blue 'ask' block with the text 'Hmm...was ist nun meine gedachte Zahl?' and a 'wait' option. Then, a purple 'say' block with a green 'connect' block in the middle, linking 'Zufall' and 'ist meine gedachte Zahl.'. The script ends with an orange 'show variable' block for 'Zufall'.

WIE GEHT ES?

Anzeigen der Variablen

