

Index

Symbole

- + Block. *Siehe* Plus-Block (+)
- < Block. *Siehe* kleiner-als-Block (<)
- = Block. *Siehe* ist-gleich-Block (=)
- > Block. *Siehe* größer-als-Block (>)
- Block. *Siehe* Minus-Block (-)
- * Block.
Siehe Multiplikations-Block (*)
- / Block. *Siehe* Divisions-Block

A

- abrunden von**-Block 154
- Additions**-Block (+).
Siehe Plus-Block (+)
- AI 162
- Als lokale Datei speichern
7
- ändere ...-Effekt um**-
Block (Aussehen)
Durchsichtigkeit 94
Farbe 93
- ändere Größe um**-Block
(Aussehen) 95
- ändere Stiftfarbe um**-
Block 25
- ändere ... um**-Block
(Variablen) 56
- ändere x/y um**-Block
(Bewegung) 33
- Animation
 - Änderung der Durchsichtigkeit 94
 - Drehen 100
 - Ein- und Ausblenden 94
 - Explosion 121
 - Gehanimation 149
 - Gehen 60
 - Helligkeit 101

- Kostümwechsel 60, 122
- Animationen
 - Einzelbilder 151
 - Fallen 150
 - Springen 150
- Artificial Intelligence 162
- Asteroid Breaker 107
- Asteroids (Spiel) 105
- Atari 105
- Aussehen-Blöcke
 - ändere ...-Effekt um
Durchsichtigkeit 94
Farbe 93
 - ändere Größe um 95
 - komme nach vorn 38
 - nächstes Kostüm 59
 - sage 22, 56
 - setze Größe auf 38
 - setze Helligkeit-Effekt
auf 101
 - verstecke dich 64
 - wechsle zu Kostüm 37
- Auswahlwerkzeug 157

B

- Basketball 53
- Berührungen
 - An anderer Figur abprallen 81
- Andere Figuren 37
- Boden 57
- Bühnenrand 80
- Gelände 133
- Hitbox 63, 146
- Mehrfach 68
- Überstehende Körperteile
146
- Umlaufende Bewegung
 - an den Bühnenrändern 110
- Bewegung-Blöcke
 - ändere x/y um 33
 - drehe dich gegen den
Uhrzeigersinn um
... Grad 9
- drehe dich im Uhrzeigersinn um ... Grad
66, 95, 99
- drehe dich zu 22, 78
- gehe ...er-Schritt 20
- gehe zu 25
- gehe zu x y 47
- pralle vom Rand ab 20,
80
- Richtung 81
- setze Drehtyp auf 79
- setze Richtung auf 21,
82
- x-Position 111, 114, 116
- y-Position 111, 114, 116,
135
- Bibliothek
 - Bühnenbilder 16
- Blöcke (Siehe auch die
Bezeichnungen der
einzelnen Blöcke
und Blocktypen (fett
hervorgehoben))
- Blockpalette 5
- Einzelne Blöcke ausführen
9
- Hinzufügen 7
- Löschen 8, 24
- Stapelblöcke 7
- Variablenblock 54
- Verschieben 136
- Weißer Felder 8
- Werteblocke 8
- Blockpalette 5, 8
- Boolesche Werte 144
- Brick-Breaker-Spiel 75
- Bugs 68
- Bühne
 - Am Bühnenrand abprallen
20, 80
 - Bühnenbild 16
 - Einführung 4
 - Koordinaten 32
 - Ränder 32
 - Umlaufende Bewegung
an den Bühnenrändern
110

Variablen anzeigen 58
 Bühnenbilder
 Bibliothek 16
 Grafischer Hintergrund
 36

C

Cheat-Modus 48, 72
 Creative-Commons-Lizenz
 11

D

Daumenkino 122
 Deckenerkennung 143
 Demoscene 13
**drehe dich gegen den
 Uhrzeigersinn um
 ... Grad-Block 9**
**drehe dich im
 Uhrzeigersinn um
 ... Grad-Block 66,**
 95, 99
drehe dich zu-Block 22,
 78
 Drehpunkt 6
 Drehtyp 79
 Duplizieren
 Code 35
 Figuren 23
 Unterschied zu Klonen
 85
 Durchsichtigkeit 94
 Figuren unsichtbar ver-
 schieben 161

E

Editor
 Aufbau 4
 Blockpalette 5
 Grüne Fahne 5
 Offline-Editor 4
 Projektname 4
 Rotes Stoppschild 5
 Skriptbereich 4
 Starten 4
 Tipps-Fenster 10
 Version 1.4 4

Eigene Blöcke 
 Bearbeiten 144
 Boolesches Feld 144
 Eingaben 138
 Einstellungen 144
 Wiederholung von Code
 vermeiden 153
 Eingaben 138
 Energiespirale 126
 Entfernung von 93
 Ereignisse-Blöcke 
 sende ... an alle 40
 Wenn grüne Fahne ange-
 klickt 9
 Wenn ich ... empfangen 41
**erzeuge Klon von mir
 selbst-Block 83**
 Explosion 121

F

falls ... dann-Block 34
**falls ... dann ... sonst-
 Block 97**
 Farbwähler 6
 Farbwechsel 25
 Figuren
 Am Bühnenrand abpral-
 len 20, 80
 An anderer Figur abpral-
 len 81
 Animation durch Kos-
 tümwechsel 60
 Anstoßen 109
 Auf dem Boden landen
 57
 Berührungen 37
 Beschleunigen 56
 Bewegungen an steilen
 Wänden blockieren
 138
 Bewegungen zufällig
 auswählen 162
 Blinken 93
 Code hinzufügen 20
 Drehpunkt 6
 Duplizieren 23
 Einführung 4
 Ein- und Ausblenden 94
 Figur aus einer Datei
 laden 36
 Figurenliste 5
 Geanimation 149
 Gelände 132
 Größe ändern 38
 Hitbox 62
 Katze löschen 16
 Klettern 139
 Klone 83
 Kostüme 36
 Löschen 16
 Mausbewegungen folgen
 78
 Mit Tasten steuern 33
 Nach rechts und links
 gehen 135
 Neue Figur zeichnen 6
 Programmieren 4
 Richtung Mauszeiger
 bewegen 114
 Schwerkraft 53
 Skripte 5
 Springen 58
 Sprunghöhe 141
 Spur hinter sich herzie-
 hen 98
 stoppe andere Skripte der
 Figur 100
 Teilen 117
 Umlaufende Bewegung
 an den Bühnenrän-
 dern 110
 Unsichtbar verschieben
 161
 Verstecken, bis eine Be-
 dingung eintritt 89
 Flappy Bird (Spiel) 168
 Forum 11
 Fühlen-Blöcke 
 Entfernung von 93
 Taste ... gedrückt? 34
 wird ... berührt? 37, 82
 Füllwerkzeug 43
 Für alle Figuren 55

G

- Gehanimation 149
- gehe ...er-Schritt**-Block 20
- gehe zu**-Block 25
- gehe zu x y**-Block 47
- Gelände
 - Berühren 133
 - Berührungen 146
 - Berührungen mit überstehenden Körperteilen 146
 - Bühnenbild 156
 - Decken 143
 - Figur 132
 - Hintergrund entfernen 156
 - Hitbox 156
 - Klettern 139
 - Landen 133
 - Steile Wände 138
- Geschosse
 - Abfeuern 113
 - Begrenzter Munitionsvorrat 124
 - Energiespirale 126
 - Löschen 119
 - Reichweite 114
 - Zielen 114
- Gradangaben 21
- griffpatch 149
- größer-als**-Block (>) 57, 125, 145
- Grüne Fahne 5, 9

H

- Helligkeit 101
- Hilfe 10
- Hintergrund 92
- Hitbox 62, 146
 - Gelände 156
 - Kostüm 147

I

- ist-gleich**-Block (=) 69, 140
- iterative Entwicklung 15, 43

J

- JavaScript 169
- Jonasson, Martin 91
- Jump-&-Run-Spiele
 - Gegner 162
 - Gelände 132
 - Levels 156
 - Seitenansicht 51
 - Spielprinzip 129
 - Sprunghöhe 141

K

- KI 162
- Klang-Blöcke 
 - spiele Klang 61, 97, 99
 - spiele Klang ganz 93
- Klänge
 - Musik 93
 - spiele Klang 61
- kleiner-als**-Block (<) 57, 67, 87, 93, 125, 142
- Klone
 - Figuren teilen 117
 - Klonen von Klonen verhindern 113
 - Klone von Klonen 118
 - Löschen 98
 - Richtung Mauszeiger bewegen 114
 - Sichtbar machen 84
 - Spur aus Klonen hinter Figuren herziehen 98
 - Unterschied zu Duplikaten 85
 - Viele Exemplare einer Figur 83
 - Wiederholt erstellen 85
- Kollisionserkennung. *Siehe* Berührungen
- komme nach vorn**-Block 38
- Koordinaten 32
- Kostüme
 - Animation 60
 - Einzelbilder für Animationen 151

- Explosionsanimation 122
- Gehanimation 149
- Hitbox 147
- Kostüm aus einer Datei laden 150
- Levels 36
- Registerkarte 36
- Speichern 7
- Künstliche Intelligenz 162

L

- Levels
 - Gelände 156
 - Kostüme 36
- Lifelong Kindergarten 2
- Linienbreite 6
- lösche diesen Klon**-Block 98
- Löschen rückgängig 9

M

- Malstift-Blöcke 
 - ändere Stiftfarbe um 25
 - schalte Stift ein 25
 - wische Malspuren weg 25
- Maus
 - Mausbewegungen folgen 78
 - Zielen 112
- Minecraft (Spiel) 169
- Minus**-Block (-) 82
- MIT Media Lab 2
- mod**-Block 154
- Modulo 154
- Multiplikations**-Block (*) 140
- Musik 93

N

- Nachrichten
 - Neue Nachricht 40
 - sende ... an alle 40
 - Wenn ich ... empfangen 41
- nächstes Kostüm**-Block 59

Neue Figur zeichnen 6
 Neues Bühnenbild 16
 Neue Variable 53
 Neue Variable (Variablen-
 Blöcke) 53
nicht-Block 81, 133, 137

O

oder-Block 139, 164
 Offline-Editor 4
 Operatoren-Blöcke 
 abrunden von 154
 mod 154
 nicht 81, 133, 137
 oder 139
 und 48, 68
 Zufallszahl von ... bis
 ...-Block 20, 21,
 62, 72

P

Pac-Man (Spiel) 168
 Pfeiltasten 33
 Pinselwerkzeug 18
 Platformer 129
Plus-Block (+) 153, 154
pralle vom Rand ab-Block
 20, 80
 Professionelles Aussehen
 76
 Programme
 Anhalten 5
 Ausführen 9
 Demoscene 13
 Lizenz 11
 Professionell aussehende
 Spiele 76
 Remix 11
 Schau hinein 11
 Skizzieren 14
 Speichern 4
 Starten 5
 Veröffentlichen 10
 Projektname 4
 Punkttestand
 Auf 0 zurücksetzen 84

Variablen 65
 Purho, Purhoetri 91
 Python 169

R

Radiergummi 157
 Rechteckwerkzeug 63
 Regenbogenlinien 23
 Remix 11
 Rest einer Division 154
Richtung-Block 81
 Richtungen
 Drehtyp 79
 Figuren in eine bestimm-
 te Richtung stoßen
 109
 Gradangaben 21
 Koordinaten ändern 33
 setze Richtung auf 82
 Rotes Stoppschild 5
 Rückgängig
 Löschen rückgängig 9
 Zeichenbereich 6

S

sage-Block 22, 56
schalte Stift ein-Block 25
 Schau hinein 11
 Schleifen
 wiederhole fortlaufend 9
 Schwerkraft
 Auf dem Boden landen
 57
 Beschleunigung 56
 Gelände 133
 Springen 58
 Sprunghöhe 141
 Variablen 53
 Scratch
 Editor. *Siehe* Editor
 Einführung 1
 Forum 11, 169
 Hilfe 10
 Konto 3
 Programme veröffentli-
 chen 10
 Quellen 169
 Schau hinein 11
 Version 1.4 4
 Website 2
 Scratcher 2
sende ... an alle-Block 40
setze ... auf-Block 55, 84,
 114, 116, 133
setze Drehtyp auf-Block
 79, 133
setze Durchsichtigkeit-
Effekt auf-Block 161
setze Größe auf ...
 %-Block 38, 84, 116
setze Helligkeit-Effekt
auf-Block 101
setze Richtung auf-Block
 21, 82
 Skelettdateien 30
 Skriptbereich 4
 Skripte
 Blöcke hinzufügen 7
 Einführung 5
 Einzelne Skripte ausfüh-
 ren 9
 Registerkarte 20
 Skriptbereich 5
 stoppe alles 100
 Stoppen 100
 Sonic the Hedgehog (Spiel)
 51
 Speichern 4
spiele Klang-Block 61
spiele Klang ganz-Block
 93
 sprites. *Siehe* Figuren
 Stapelblöcke 7
 Steuerung-Blöcke 
 erzeuge Klon von mir
 selbst 83
 falls ... dann 34
 falls ... dann ... sonst 97
 lösche diesen Klon 98
 warte bis 89
 Wenn ich als Klon entste-
 he 83
 wiederhole bis 66

wiederhole fortlaufend
9, 34, 62
stoppe alles-Block 88, 100
stoppe andere Skripte der
Figur 100
Subtraktions-Block (-).
Siehe Minus-Block (-)
Super Mario Bros. (Spiel)
51, 127, 129
Super Meat Boy (Spiel) 127

T

Taste ... gedrückt?-Block
34
Tasten
Pfeiltasten 33
Sprunghöhe 141
WASD 45
Testen
Schrittweise xxii
Vorübergehende Codeän-
derungen 90
Textwerkzeug 87
Timer 166
Tipps-Fenster 10
Turbo-Modus 27

U

Umlaufende Bewegung an
den Bühnenrändern
110
und-Block 48, 68
Ursprung 32

V

Variablen
Einführung 53
Für alle Figuren 55
Löschen 55
Neue Variable 53
Nur für diese Figur 54
Punktestand 65
Unsichtbar 58
Variablenblock 54
Werte speichern 55
Variablen-Blöcke 54

ändere ... um 56
setze ... auf 55, 84, 114,
116, 133
Veröffentlichen 10
verstecke dich-Block 64,
84

W

Wahr/falsch-Wert 144
warte bis-Block 89
WASD-Tasten 45
wechsele zu Kostüm-Block
37
Weitere Blöcke. *Siehe*
auch Eigene Blöcke

Wenn grüne Fahne
angeklickt-Block 9
Wenn ich als Klon
entstehe-Block 83
Wenn ich ... empfangen
Block 41

Werteblocke 8
Wiederherstellen 6
wiederhole bis-Block 66
wiederhole fortlaufend-
Block 9, 34, 62
wird ... berührt?-Block
37, 82
wische Malspuren weg-
Block 25

X

x-Position-Block 111, 114,
116

Y

y-Position-Block 57–58,
111, 114, 116, 135

Z

Zeichenbereich
Aufbau 6
Auswahlwerkzeug 157
Drehpunkt 6
Fadenkreuz 6

Farbwähler 6
Füllwerkzeug 43
Hintergrund entfernen
157

Linienbreite 6
Pinselwerkzeug 18
Radiergummi 157
Rechteckwerkzeug 63
Rückgängig 6
Textwerkzeug 87
Wiederherstellen 6
Zeichenwerkzeuge 6
Zoom-Schaltflächen 6,
18

ZIP-Datei xxiii
Zoom-Schaltflächen 6, 18
Zufallsbewegungen 111

Zufallszahl von ... bis
...-Block 20, 21, 62,
72

Zusatzmaterial xxiii
Zwei-Spieler-Modus 43