

Cooler Spiele mit Scratch 3



ISBN Print: 978-3-86490-859-0

Seite	Falsch	Richtig
20	Der erste blaue Block ist nicht korrekt dargestellt: Es muss heißen »setze Richtung auf« anstelle »gehe zu«.	
24	Im Textblock Nr. 1 sind die Blöcke »schalte Stift ein« und »schalte Stift aus« miteinander vertauscht: Der Block »schalte Stift aus« muss im Klammerblock »wiederhole fortlaufend« als erstes stehen.	
59	Im Satz nach »4. Gehcode zur Katze hinzufügen« muss anstelle des Wortes »Code« das Wort »Cat« stehen.	Füge unterhalb des Codes für die Figur <i>Cat</i> folgenden weiteren Code hinzu:
135	Tipp: Der Autor erklärt auf S. 138/139, wie neue Blöcke wie »walk -6«/»walk 6« erstellt werden.	