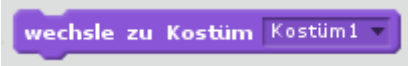
Struktogramme – Lösungen

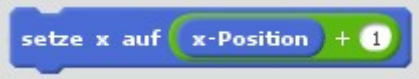
Auftrag 1:

a)



b)

c)



Auftrag 2: Die Katze springt in das linke obere Bühnenviertel, wartet dort eine Sekunde und läuft dann ein Stück weit senkrecht nach unten. Dort wartet sie wieder eine Sekunde. Dann bewegt sie sich diagonal nach rechts oben.

Auftrag 3: Die Katze läuft im Sechseck entgegen dem Uhrzeigersinn. Wenn man die Taste „s“ (lange genug) drückt, hält sie an.

Auftrag 4: Die Katze startet in der Mitte der Bühne und läuft langsam immer in Richtung des Mauszeigers. Sobald sie den Rand berührt, hält sie an.

Scratch wird von der Lifelong-Kindergarten-Group am MIT-Media-Lab entwickelt. Siehe *http://scratch.mit.edu.* Screenshots von Scratch und Scratch-Dateien sind lizenziert unter *CC BY-SA 2.0* (*https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.en*).