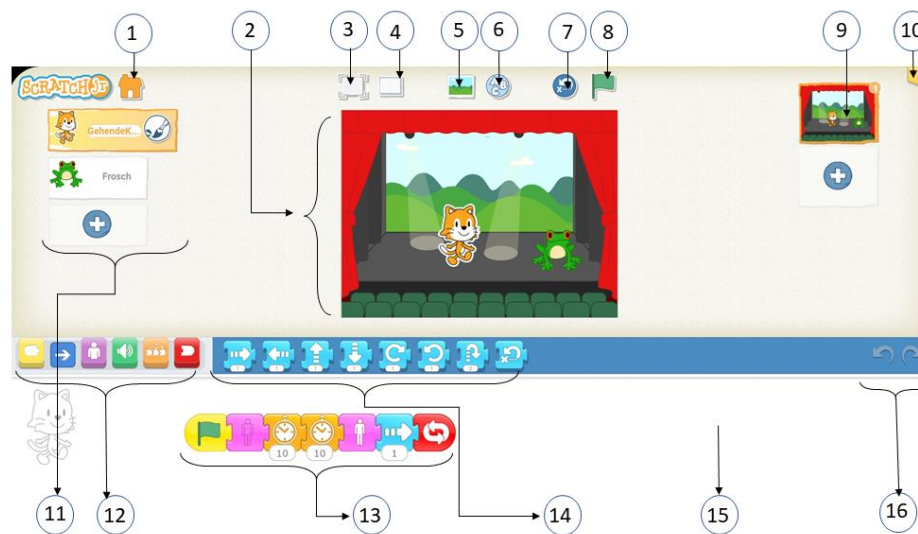


# ScratchJr. Oberfläche



1. **Speichern:** Hier kannst du dein Projekt speichern und zurück zum Hauptmenü kommen.
2. **Bühne:** Diese Fläche wird „Bühne“ genannt. Hier passieren die Bewegungen, deine Figur macht das, was du programmiert hast.
3. **Präsentationsansicht:** Wenn du die Bühne auf Vollbild vergrößern möchtest, musst du drauf tippen.
4. **X/Y-Koordinaten Gitter:** Es kann eingeschaltet und auch ausgeschaltet werden.
5. **Hintergrund:** Du kannst einen Hintergrund auswählen oder selber einen gestalten.
6. **Text hinzufügen:** Du benötigst dieses Symbol, wenn du einen Text für den Titel oder eine Beschriftung einfügen möchtest.
7. **Reset der Figuren:** Alle Figuren gehen auf ihre Startposition zurück.
8. **Grüne Flagge:** alle Programme, die mit einer grünen Flagge beginnen, werden gestartet.
9. **Seiten:** Hier kannst du zwischen den Bühnen oder Szenen deines Projekts wechseln.
10. **Projekt-Informationen:** Das ermöglicht dir den Titel deines Projekts zu ändern und nachsehen, wann du dein Projekt erstellt hast.

11. **Figuren:** Wähle eine Figur deines Projekts aus oder füge eine neue ein, indem du auf + drückst. Wenn du das Programm oder die Figur selbst verändern möchtest, dann tippe auf die Figur. Um eine Figur zu duplizieren ziehe sie auf das Bild der Seite bzw. der Bühne.
12. **Block-Kategorien:** Du hast die Wahl zwischen auslösenden Blöcken, Bewegungs-, Aussehens-, Klang- und Steuerungsblöcken.
13. **Programmier-Skript:** Wenn du Programmierblöcke verbindest, programmierst du die Figur und legst fest, was die Figur tun soll.
14. **Block-Auswahl:** Hier siehst du alle Blöcke, die zu einer gewählten Block-Kategorie gehören.
15. **Programmieroberfläche:** Hierher schiebst du die Programmierblöcke und verbindest sie zu einem Skript.
16. **Rückgängig machen und wiederherstellen:** Wenn ein Fehler passiert, kannst du mit dem einem Pfeil zurückgehen, oder auch den zuvor rückgängig gemachten Schritt wiederherstellen.

<https://www.scratchjr.org/pdfs/scratchjr-interface-guide.pdf>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Übersetzt auf Deutsch von Informatik-Werkstatt