

Karte Scratch #11

Variable verwenden

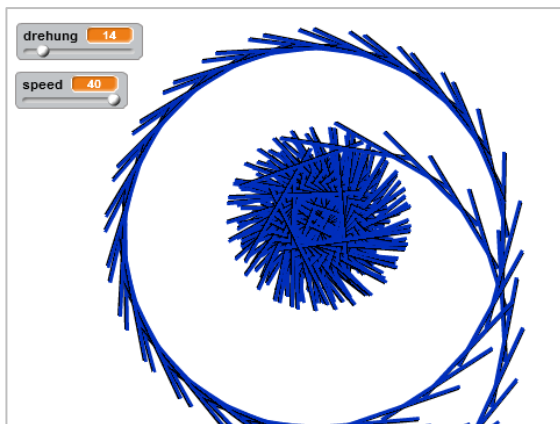
Lösung:



eis.ph-noe.ac.at/scratch11

Aufgabe:

In der Registerkarte Daten kannst du Variable definieren und verwenden. Erstelle zwei neue Variable. Zeichne einen einfachen Stab. Nutze die Funktion „Abdruck hinterlassen“ und deine zwei Variablen um Muster zu erzeugen!



Variante:

Du kannst auch für die Farbe eine Variable verwenden!