

Abb 1.






**Aufgabe:** Erarbeitet in Gruppen, mit 3-4 Schülern, ein umgangssprachliches Konzept(Struktogramm) für die Programmierung der oben (Abb 1.) gezeigten Bewegungen. Und setzt es nach der Besprechung in Scratch um. Folgende Punkte muss das Programm enthalten:

- Ein Objekt soll sie die ganze Zeit im Kreis auf der Bühne bewegen
- Erreicht das Objekt das obere, linke Viertel soll das Objekt die Meldung „oben links“ ausgeben.

**Zusatzaufgabe:** Erstelle ein weiteres Programm, dass eine Meldung nur dann ausgibt, wenn sich das Objekt in der Mitte der Bühne befindet.

---

### Tipps:

- Es wird eine Bedingung benötigt (  )
- Es müssen Dinge verglichen und (  )
- Es müssen Bedingungen verbunden werden (  )
- Die Position des Objekts muss überprüft werden (  )
- Es müssen 2 Blöcke mit der grünen Flagge (  ) gestartet werden