



Wenn Programm gestartet

Führt das Skript aus, sobald das Programm gestartet wird.



Wenn angetippt

Führt das Skript aus, sobald das Objekt angetippt wird.



Warte ____ Sekunde

Wartet eine festgelegte Anzahl von Sekunden, und fährt dann mit dem nächsten Baustein fort.



Wenn ich empfange

Führt das Skript aus, sobald eine bestimmte Nachricht empfangen wurde.



Wenn physische Kollision mit

Dieses Skript wird ausgeführt, wenn zwei physische Objekte miteinander kollidieren.

Verschicke and warte

Sendet eine bestimmte Broadcast-Nachricht an alle Objekte und wartet.

Wiederhole fortlaufend

Die umschlossenen Bausteine werden fortlaufend wiederholt.

Ende der Schleife

Kommt immer ans Ende einer „Endlos“-Schleife.

Wiederhole ____ mal

Die umschlossenen Bricks werden in der angegebenen Anzahl wiederholt.

Ende der Schleife

Kommt immer ans Ende einer „Wiederhole _mal“ Schleife.

Notiz _____

Man kann eine Notiz im Script hinterlassen, um z.B. den Code zu strukturieren.



Wenn _____ wahr ist, dann

Wenn die Bedingung erfüllt ist, werden die Bausteine innerhalb des wenn-Bereichs ausgeführt



Sonst

Wenn die Bedingung nicht erfüllt ist, werden die Bausteine innerhalb des sonst-Bereichs ausgeführt.



Sonst Ende

Kommt immer ans Ende einer „Wenn“-Schleife.



Verschicke an alle

Sendet eine bestimmte Broadcast-Nachricht an alle Objekte.



Setze an Position X: ____ Y: ____

Setzt das Objekt an eine bestimmte X- und Y-Position.



Setze X auf: _____

Setzt das Objekt auf einen bestimmten X-Wert.



Setze Y auf: _____

Setzt das Objekt auf einen bestimmten Y-Wert.



Ändere X um: _____

Ändert die X-Koordinate des Objekts um den angegebenen Wert.



Ändere Y um: _____

Ändert die Y-Koordinate des Objekts um den angegebenen Wert.



Pralle vom Rand ab

Das Objekt prallt vom Rand ab, sobald es den Rand berührt.



Verschiebe um _____ Schritte

Das Objekt bewegt sich um eine bestimmte Anzahl an Schritten (z.B. 10).



Drehe links: _____ °

Dreht das Objekt nach links (gegen den Uhrzeigersinn) um den angegeben Grad.



Drehe rechts: _____ °

Dreht das Objekt nach rechts (mit dem Uhrzeigersinn) um den angegeben Grad.



Zeige in Richtung _____ °

Legt die Ausrichtung des aktuellen Objekts fest (in Grad).

 Zeige auf

Legt die Ausrichtung des aktuellen Objekts im Bezug auf ein anderes Objekt fest.

 Gleite ____ Sekunde zu X: ____ Y: ____

Gleitet innerhalb der definierten Zeit zur angegebenen X- und Y-Position.

 Geh nach hinten ____ Ebene

Bewegt das Objekt eine bestimmte Anzahl an Ebenen nach hinten.

 Geh nach vorne

Bewegt das Objekt in den Vordergrund.

 Vibriere für ____ Sekunde

Das Handy vibriert in der Länge der angegebene Zeit.



Setze Bewegungstyp auf

Aufprallen mit Gravitation

Das Objekt wird z.B. durch Schwerkraft, Kollisionen beeinflusst, ähnlich wie ein Ping Pong Ball der an anderen dynamischen und fixierten Objekten abprallt.



Setze Bewegungstyp auf

andere prallen davon ab

Das Objekt wird nicht durch die Schwerkraft, Kollisionen beeinflusst. Ein „statisches“ Objekt ist z.B. ein Boden oder eine Wand, welche nur mit dynamischen Objekten kollidiert.



Setze Bewegungstyp auf

ohne Aufprallen


Alle physikalischen Eigenschaften sind deaktiviert; z.B. hat der Hintergrund keinen Einfluss auf ein anderes physisches Objekt sowie keine Kollisionserkennung.




Setze Geschwindigkeit auf

X: _____ Y: _____ Schritt/Sekunde


Legt die Geschwindigkeit des Objektes über die X und Y Achsen fest.

 Nach links drehen
_____ Grad/Sekunde

Dreht die Drehzahl des Objekts entgegen des Uhrzeigersinns um den angegebenen Wert.

 Nach rechts drehen
_____ Grad/Sekunde

Dreht die Drehzahl des Objekts im Uhrzeigersinns um den angegebenen Wert.

 Setze Gravitation für alle Objekte auf
X: _____ Y: _____ Schritt/Sekunde²

Ändert die Gesetze der Schwerkraft und damit verbunden die Schwerkraft aller physikalischen Objekte. Sowohl positive als auch negative Werte für die X- und Y-Achse sind erlaubt.

 Setze Masse auf
_____ Kilogramm

Legt die Masse des Objekts fest. Wird die Masse eines Objektes erhöht hat dies keinen Einfluss auf die Fall-Geschwindigkeit aufgrund der Gesetze der Schwerkraft.



Setze Aufprallfaktor auf

_____ %

Legt fest wieviel Energie/Geschwindigkeit durch eine Kollision mit einem andern physikalischen Objekt verloren (oder gewonnen) wird. Es wird dabei der Aufprallfaktor beider kollidierender Objekte zur Berechnung der aktuellen „Stärke“ des Aufpralls verwendet. Akzeptierte sind 0 und höher und auch Faktoren größer als 1 werden unterstützt. Wenn beide Objekte einen Aufprallfaktor von 0 haben gibt es bei einer Kollision kein Aufprallen.



Setze Reibung auf

_____ %

Bestimmt, wie schnell / leicht ein physikalisches Objekt an einem anderen entlang gleiten kann. Akzeptierte Werte sind zwischen 0 und 1. Werte größer als 1 werden auch akzeptiert. Umso höher die Reibung des Objektes umso langsamer wird das Gleiten.

 Klang starten

Spielt einen bestimmten Klang ab.

 Alle Klänge stoppen

Stoppt alle Klänge/Töne.

 Setze Lautstärke auf _____ %

Setzt die Lautstärke auf einen bestimmten Wert.

 Ändere Lautstärke um _____

Ändert die Lautstärke um einen bestimmten Wert.

 Sprich _____

Spricht einen bestimmten Text
(Der Text kann selbst aufgenommen werden)



Nächstes Aussehen

Wechselt zum nächsten Aussehen des Objekts
Die Reihenfolge der verschiedenen Aussehen
kann unter „Aussehen“ geändert werden.



Setze Größe auf _____ %

Setzt die Größe des Objekts auf einen
bestimmten Wert.



Ändere Größe um _____ %

Ändert die Größe des Objekts um einen
bestimmten Wert.



Anzeigen

Macht das Objekt auf dem Bildschirm
sichtbar.



Verbergen

Macht das Objekt auf dem Bildschirm
unsichtbar.



Setze Transparenz auf _____ %

Setzt die Transparenz des Objekts auf einen bestimmten Wert.



Ändere Transparenz um _____

Ändert die Transparenz des Objekts um einen bestimmten Wert.



Setze Helligkeit auf _____ %

Setzt die Helligkeit des Objekts auf einen bestimmten Wert.



Ändere Helligkeit um _____

Ändert die Helligkeit des Objekts um einen bestimmten Wert.



Grafikeffekte zurücksetzen

Löscht alle grafischen Effekt des Objekts wie Helligkeit und Transparenz.



Setze Aussehen

Zeigt ein bestimmtes Aussehen des Objekts
Jedes Objekt kann mehrere Aussehen haben.
Dies können z.B. unterschiedliche Körperhaltungen sein, dadurch kann man das Objekt leicht animieren.



Schalte Blitz

Schaltet das Blitzlicht des Gerätes entweder an oder aus.



Ändere Farbe um

Ändert die Farbe des Objekts um den angegebenen Wert.

Setze Variable

auf: _____

Setzt die Variable auf einen bestimmten Wert.

Ändere Variable

um: _____

Ändert die Variable um einen bestimmten Wert.

Zeige Variable

bei X: _____ Y: _____

Zeigt den Wert der Variablen an einer spezifische X- und Y-Koordinate am Bildschirm/auf der Bühne.

Verstecke Variable

Der Wert der Variable wird nicht mehr am Bildschirm/auf der Bühne angezeigt.