

Mit Variablen kann sich ein Skript Dinge merken.

Sie können in Scratch für verschiedene Zwecke eingesetzt werden, zum Beispiel:

- Eine Figur fragt den Spieler etwas und merkt sich die Antwort für später.
- In Variablen können Zahlen gespeichert werden, z.B. Gewinnpunkte.

## Aufgabe 1

Eine Figur fragt den Spieler nach Vor- und Nachnamen und begrüßt ihn mit seinem vollen Namen.

- a) Beginne ein **neues Projekt** und such dir eine Figur aus.
- b) Um sich Vor- und Nachnamen zu merken, benötigt das Skript **zwei Variablen**.  
In der Kategorie „Variablen“ klicke auf „Neue Variable“.



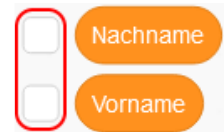
Nenne die Variable „Vorname“. Da sie nicht für andere Figuren benötigt wird, wähle „Nur für diese Figur“.

Neuer Variablenname:

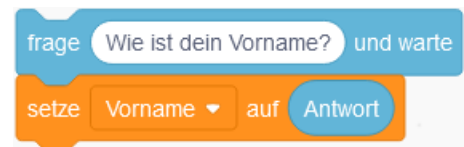
Für alle Figuren  Nur für diese Figur

Erstelle dann eine weitere Variable „Nachname“.

- c) Man kann einstellen, ob Variablen auf der Bühne **angezeigt** werden. Hier brauchst du die Anzeige nicht, daher klicke die Häkchen weg.

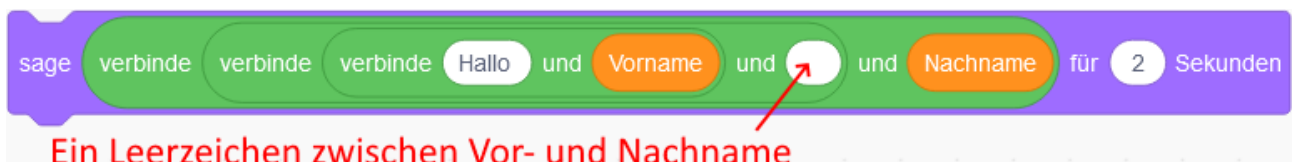


- d) Programmiere das Skript für deine Figur:  
Sie **fragt** zuerst nach dem Vornamen des Spielers.  
Speichere die Antwort dann in der Variablen mit dem Block **setze ( Variable ) auf ( Antwort )**



Füge eine zweite Frage nach dem Nachnamen hinzu und speichere die Antwort in der anderen Variable.

- e) Jetzt soll die Figur die Variablen benutzen und einen Satz mit dem vollständigen Namen sagen. Sie muss den Satz aus mehreren Teilen **zusammensetzen**.  
Dazu platziere mehrere Blöcke **verbinde ( ) und ( )** ineinander:



- f) Füge drei bis vier **eigene Fragen** hinzu und speichere die Antworten in weiteren Variablen:  
Frage z.B. nach dem Alter, dem Wohnort, Hobbies usw.  
Diese Informationen soll die Figur dann zum Schluss in mehrere Sätzen verpacken und nacheinander in Sprechblasen sagen.
- g) **Speichere** dein Projekt im gleichen Ordner wie dieses Arbeitsblatt.

## Aufgabe 2

Wenn Variablen Zahlen enthalten, kann man mit ihnen auch rechnen. Für Computerspiele braucht man das oft, z.B. um Gewinnpunkte zu berechnen oder ähnliches. Um das **Rechnen mit Variablen** einzuüben, programmieren wir ein Fragespiel, ähnlich wie in Aufgabe 1.

- a) Beginne ein **neues Projekt** und such dir eine Figur aus.
- b) Erstelle zwei **Variablen** für diese Figur:  
Anzahl und Einzelpreis.

- c) Die Figur **fragt** den Spieler, wie viele Pizzen er kaufen möchte, und **speichert** die Antwort in der Variablen „Anzahl“. Dann fragt sie den Spieler, wieviel eine von diesen Pizzen kostet, und speichert die Antwort in der Variablen „Einzelpreis“.



- d) Um den Gesamtpreis auszurechnen, braucht es eine **Multiplikation**. In der Kategorie „Operatoren“ findest du die Grundrechenarten: Addition (+), Subtraktion (−), Multiplikation (\*), Division (/)



Diese kannst du dann in einen Antwortsatz einbauen, ähnlich wie die Variablen:



- e) **Erweitere** das Skript um eine weitere Rechnung:

Die Figur fragt, wie alt die/der Spieler\*in ist, wie viele Paar Schuhe sie bzw. er pro Jahr kauft, und wieviel ein Paar Schuhe durchschnittlich kostet.

Erstelle dazu drei weitere Variablen, um die Antworten der/s Spieler\*in zu speichern.

Nach den Fragen und Antworten teilt die Figur über eine Sprechblase mit, wieviel Geld der/die Spieler\*in in seinem Leben schon für Schuhe ausgegeben hat.

- f) Denke dir selbst Fragen aus, auf die der Spieler mit Zahlen antwortet, und mit denen das Skript etwas ausrechnen kann.
- g) **Speichere** dein Projekt im gleichen Ordner wie dieses Arbeitsblatt.