



Kurs: Scratch – Programmieren, wie geht das?

3-tägiger Basiskurs zum Thema Programmierung und objektorientierte Programmierung. Sie fühlen sich beim Erlernen einer Programmiersprache überfordert? Besuchen Sie diesen Kurs, in dem man die absoluten (!) Grundlagen der Programmierung erlernen kann. Verwendet wird die Programmiersprache "Scratch", die für den didaktischen Gebrauch gedacht ist. Erwachsene können so nachholen, was für Kinder heutzutage selbstverständlich ist, und so den Anschluss an das Thema "Programmierung" finden.

Schulungsdauer: Insgesamt 24 U-Std. (1 U-Std. = 45 Minuten)

Teilnehmerzahl: 1-6 Teilnehmer

Offenes Seminar:

Preis pro Teilnehmer: € 670,- exkl. MwSt.
10% Rabatt ab dem zweiten Teilnehmer.
Online buchbar.

Inhouse Seminar:

Festpreis pro Veranstaltung: € 1960,- exkl. MwSt.
Zusätzliche **Reisekosten** (€ 0,35 pro km) bzw. ab 101 km **Übernachungskosten** (€ 65,- pro Unter-richtstag).

Voraussetzungen: Betriebssystem Grundkenntnisse.

Enthalten: Unterrichtsmaterial (Skript) und Arbeits-CD, sowie 2-monatiger Support nach dem Kurs.

Bei offenen Seminaren zusätzlich enthalten: Ver- pflegung, Mittagessen nach Wahl, Getränke, sowie (ggfs.) An- und Abfahrt vom Hotel in Gießen.

Informationen, Buchung und Terminanfragen:

<http://www.edv-seminare.eu>

Schulungsthemen sind:

Erste Schritte mit Scratch

- Scratch installieren und kennenlernen
- Objekte und Hintergründe
- Objekte erhalten Methoden

Das erste Programm

- Variablen und Kontrollstrukturen
- Wiederholungen – Schleifen
- Vom Algorithmus zum Struktogramm
- Vom Umgang mit Variablen
- Variablenwerte automatisch erzeugen
- Die Werte von Variablen ändern sich
- Bedingte Anweisungen – wahr oder falsch?
- Weitere Übungen

Das Spiel „Pong“ programmieren

- Die benötigten Objekte: Ball und Schläger
- Der Ball prallt am Schläger ab
- Punkte sammeln und das Tempo steigern

Aus Pong wird Squash

- Benötigte Objekte und Methoden
- Nachrichten versenden und empfangen
- Variablen halten fest, ob Nachrichten gesendet wurden
- Eine Figur im Labyrinth steuern

Die Objekte „Labyrinth“, „Marie Luise“ und „Ziel“

- Der „Kostümwechsel“ des Labyrinths
- Neue Level erstellen und testen

Snake

- Arbeiten mit Listen
- Die Umsetzung in Scratch
- Die Schlange frisst und wächst
- Highscoreliste – Sortieralgorithmus

Galgenmännchen

- Der Spielgedanke und die Objekte
- Buchstaben durch Bindestriche ersetzen
- Buchstabe enthalten oder Galgen aufbauen?

Softwareentwicklung (Breakout)