

Errata

Johannes Wallroth: Scratch-Projekte für Teens. 30 Spiele programmieren von easy bis knifflig

1. Auflage mitp 2026

Stand: 20.10.2026

Seite 11

Der vorletzte Satz unter K ist doppelt und kann gestrichen werden. Er gehört nur unter J.

~~Dort kann auch eine Figur ganz neu im Grafik-Editor gezeichnet oder aus einem fertigen Bild hochgeladen werden.~~

Seite 36

Das Bild unten rechts ist überflüssig.

Seite 41

Der 6. Absatz lautet korrekt:

Der folgende Blockstapel wird dann im Skriptbereich der **Bühne** eingefügt. Wenn die Nachricht »falsch« empfangen wird, änderst du die Helligkeit allmählich von 0 auf -60 (20x-3=-60), was einen schönen Effekt ergibt. In einer zweiten Schleife setzt du sie dann wieder auf den normalen Wert. Der Effekt Helligkeit kann in einem Bereich von -100 bis 100 eingestellt werden.

Seite 44

Das Bild unten links ist überflüssig, es befindet sich bereits auf Seite 46.

Seite 52

In dem Bild unten links lautet das Label Maus. Korrekt ist es aber Katze.

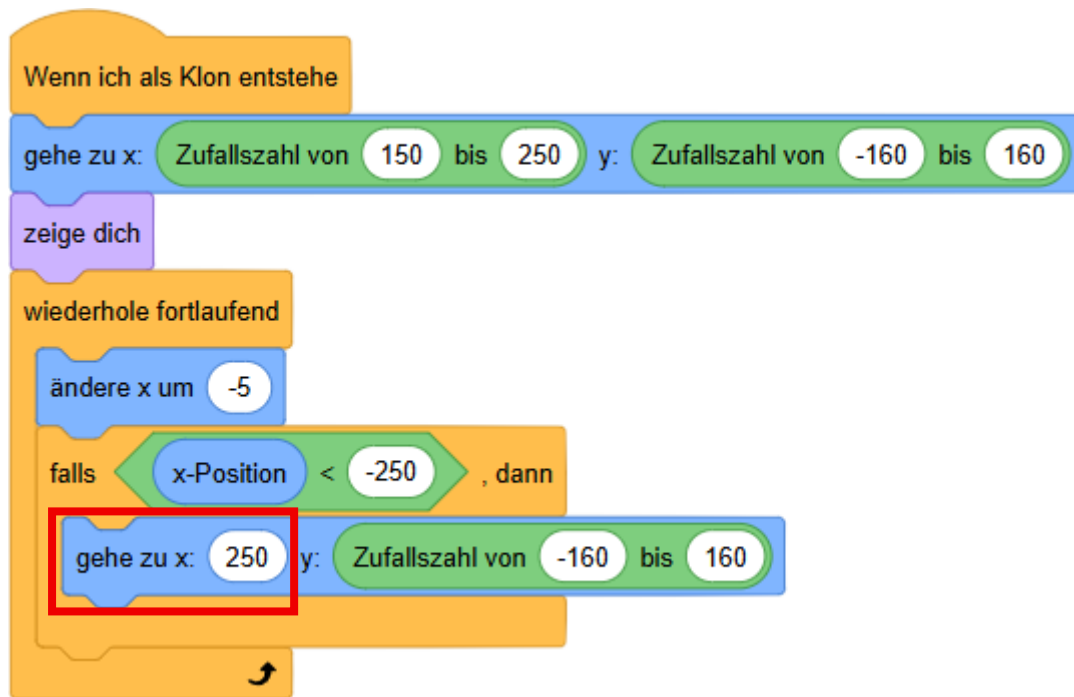
Seite 53

In der letzten Zeile des Codes stimmt die folgende Angabe nicht:

gehe zu x: 200

Richtig heißt es (s. neue Abbildung unten):

gehe zu x: 250



Seite 99, 5. Absatz

Die Effekte haben verschiedene Wertebereiche, daher ist der folgende Satz nicht korrekt:

~~Wie alle Effekte hat auch die Durchsichtigkeit einen Wertebereich von 0 bis 100~~

Die Durchsichtigkeit hat einen Wertebereich von 0 bis 100, [...].

Seite 104

Der 1. Absatz unter **Der Start-Button** lautet korrekt:

Wenn du den Start-Button anklickst, spielt er drei Tierstimmen in zufälliger Reihenfolge ab und damit beginnt ein neues Spiel.

Seite 106

Der Variablennamen stimmt nicht. Der zweite Absatz lautet korrekt:

Als Nächstes werden zwei Hilfsvariablen mit ihren Startwerten belegt: »korrekt« = 0 und »i« = 1.

Seite 107, letzter Absatz

Der 1. Satz lautet korrekt:

Dieser Block kennt die aktuelle Anzahl der Einträge in der Liste und ist immer »auf dem neuesten Stand«.

Seite 139

Im 3. Absatz lautet der 3. Satz korrekt:

Nachdem sich Bild 1 um 360 Pixel nach unten bewegt hat, nimmt Bild 2 die Mitte der Bühne ein.

Seite 144, Code, 5. Zeile

Der Farbeffekt im Code geht von 0 bis 199 (den Grenzwerten dieses Effekts).

Seite 164, 2. Code, 2. Zeile

Der Farbeffekt im Code geht von 0 bis 199 (den Grenzwerten dieses Effekts).