

Usborne Verlag SCRATCH - Konto

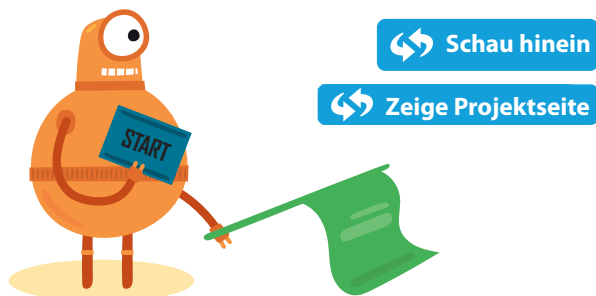
Der Usborne Verlag hat in Scratch ein eigenes Konto angelegt. Dort findest du die Projekte aus dem Buch inklusive Skript sowie Starter Packs mit Bühnenbildern und Figuren.

Wie findest du das Scratch-Konto?

Um auf das Scratch-Konto des Usborne Verlages zu gelangen, benutze den Link auf www.usborne.de/usbornescratch oder gehe zu: <https://scratch.mit.edu/users/UsborneVerlag/>

Wenn du bereits bei Scratch angemeldet bist, kannst du von deinem Scratch-Konto aus auf die Seite des Usborne Verlages zugreifen. Gib im Feld **Suche** „Usborne Verlag“ ein.

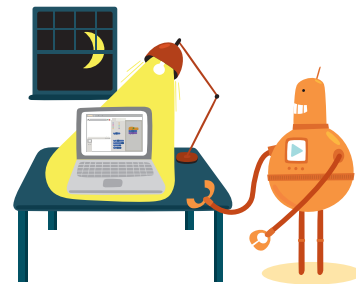
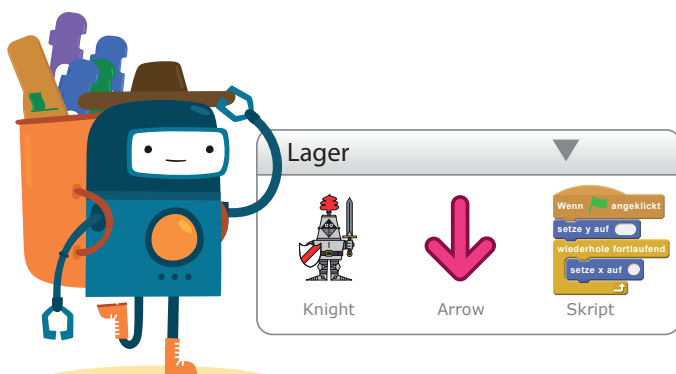
Die Projekte findest du unter „Veröffentlichte Projekte“ unter dem Projektnamen und der Seitenangabe im Buch. Klicke auf **Alle anzeigen**, um alle Projekte anzeigen zu lassen. Von einigen Projekten gibt es mehrere Versionen. Sie sind mit Nummern hinter dem Projektnamen versehen.



Remixen

Remixen bedeutet, dass man ein Projekt von anderen Scratchern verwendet und eine eigene Version davon programmiert. Diese Version kann man veröffentlichen, sodass andere Scratcher Zugang zu ihr haben (siehe Seite 81 im Buch). Du musst bei Scratch angemeldet sein, um remixen zu können.

Um deine eigene Version von einem Projekt zu machen, füge seinem Skript deine Änderungen hinzu. Klicke dann auf **Remixen**.



Ein Projekt anzeigen

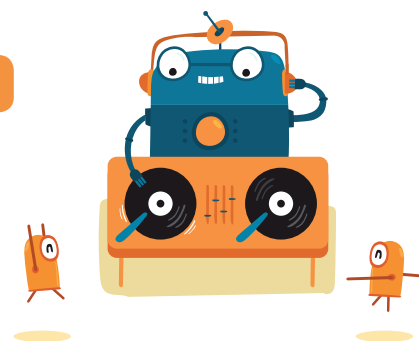
1 Klicke auf ein Projekt. Lies rechts die Anleitung zum Projekt.

2 Um das Skript einzusehen, klicke auf **Schau hinein**. Um zur Projektseite zurückzukehren, klicke auf **Zeige Projektseite**.

3 Klicke auf die **grüne Flagge**, um ein Spiel oder eine Aktivität zu starten. Um ein Spiel zu beenden, klicke auf das **rote Stoppschild**.

4 Wenn du wieder zu „Veröffentlichte Projekte“ zurückkehren möchtest, klicke den Zurück-Pfeil in deinem Browser oder klicke in Scratch auf „UsborneVerlag“.

Remixen



Lager

Wenn du **Skripte**, **Figuren** und **Bühnenbilder** für spätere Projekte verwenden möchtest, kannst du sie in dein **Lager** ziehen. Du findest das Lager unter dem Bereich Skripte. Möchtest du sie wieder entfernen, dann klicke mit der rechten Maustaste darauf und wähle „Löschen“ aus. Um ein Element aus dem Lager zu verwenden, ziehe es einfach bei gedrückter Maustaste auf den Bildschirm.

