



## I. EINFÜHRUNG

Scratch ist eine neue Programmiersprache, die es leicht macht, kreative interaktive Geschichten, Spiele und Animationen zu erstellen – und deine Projekte mit anderen im Web auszutauschen.

Dieses Referenzhandbuch gibt dir einen Überblick über die Scratchsoftware. Wenn du eben erst mit Scratch angefangen hast, empfehlen wir, dass du dir zuerst die Erste-Kontakte-Anleitung anschaust. (<http://scratch.mit.edu/files/ScratchGettingStarted.pdf>). Wenn du detailliertere Informationen benötigst, ist dieses Referenzhandbuch für dich da.

Der Scratchwebauftritt stellt viele andere Ressourcen zur Verfügung um Scratch zu erlernen: Videoanleitungen, Scratchkarten, und Frequently Asked Questions (FAQs). Siehe <http://scratch.mit.edu/howto>.

Für die letzte Version des Referenzhandbuches, siehe <http://scratch.mit.edu/files/ScratchReferenceGuide.pdf>

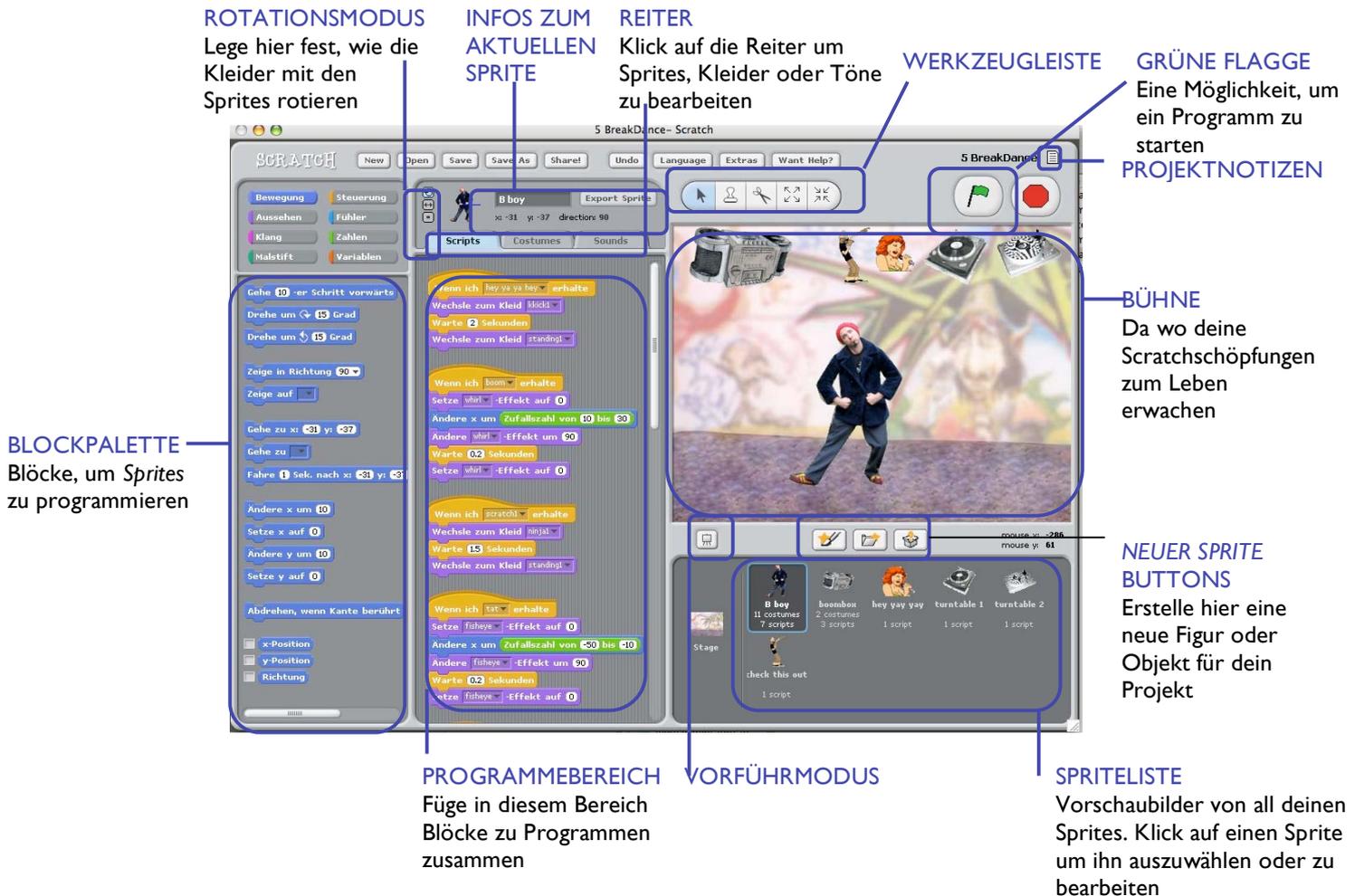
### Hauptelemente eines Scratchprojektes

Scratch Projekte setzen sich aus Objekten, so genannten *Sprites* (A.d.Ü.: ein *Sprite* ist wortwörtlich ein Kobold, bedeutet aber hier einfach eine Computergrafik) zusammen. Du kannst das Aussehen von einem *Sprite* verändern, indem du dem *Sprite* ein anderes Kleid verpasst. Du kannst ein *Sprite* wie eine Person aussehen lassen, wie einen Zug, einen Schmetterling oder irgendetwas anderes. Du kannst: jedes Bild als Kleid verwenden, ein Bild im Paint Editor erstellen, ein Bild von der Festplatte importieren oder ein Bild von einem Webauftritt ziehen.

Du kannst den *Sprite* Befehle ausführen lassen, ihm sagen sich zu bewegen, Musik abzuspielen oder ihn mit anderen *Sprites* interagieren lassen. Um dem *Sprite* die gewünschte Anweisung mitzuteilen, musst du graphische **Blöcke** in Stapel zusammenfügen. Diese Stapel heißen **Programme**. Wenn du ein Programm doppelklickst, führt Scratch die Blöcke von oben bis unten aus.

Scratch wird vom *Lifelong Kindergarten Group* (Gruppe des lebenslangen Kindergartens) vom MIT Media Lab entwickelt. Finanzielle unterstützt wird das Projekt von der *National Science Foundation*, von der *Intel Foundation* und von der *MIT Media Lab research consortia*.

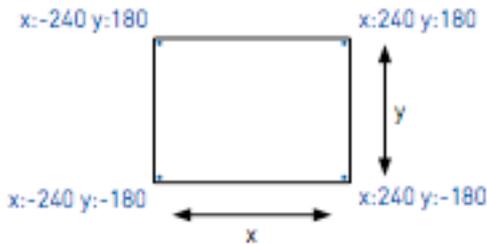
### 2. Das Scratch Programmfenster



### BÜHNE

Die **Bühne** ist der Platz, wo Geschichten, Spiele und Animationen zum Leben erwachen. Sprites bewegen sich und interagieren miteinander auf der Bühne.

Die Bühne ist 480 Einheiten breit und 360 Einheiten hoch. Sie ist in einem XY-Koordinatensystem eingeteilt. Der Mittelpunkt der Bühne hat eine X-Koordinate von 0 und eine Y-Koordinate von 0.



mouse x: -601  
mouse y: -364

Um XY-Positionen von Objekten auf der Bühne herauszufinden, bewege die Maus umher und halte Ausschau nach der Maus-XY-Anzeige, die sich genau unterhalb der Bühne, auf der rechten Seite, befindet.



Klick auf den **Vorführmodusbutton** um deine Projekte in voller Größe zu betrachten. Drücke die ESC-Taste, um den Vorführmodus wieder zu verlassen.

### NEUER SPRITE BUTTONS

Wenn du ein neues Scratchprojekt beginnst, dann erscheint ein einziges Katzen-Sprite. Um ein neues Sprite zu erschaffen, klick auf diese Buttons:



Zeichne dein eigenes Sprite



Wähle ein Kleid für ein neues Sprite – oder importiere ein neues Sprite



Importiere ein Überraschungs-Sprite

Wenn du ein Sprite löschen möchtest, wähle die Schere aus der Werkzeugleiste aus und klicke dann auf den zu löschenden Sprite. Oder rechtsklicke den Sprite und wähle den Befehl « Löschen » aus dem Kontextmenü.

### SPRITELISTE

Die **Spriteliste** zeigt Vorschaubilder aller Sprites des Projektes. Für jeden Sprite werden der Spritename, die Anzahl der Programme und der Kleider angezeigt.



Um ein Programm auf der Bühne angezeigt zu bekommen oder um es zu bearbeiten, klick auf das Vorschaubild in der Spriteliste – oder doppelklicke direkt das Sprite auf der Bühne an. (das ausgewählte Sprite ist hervorgehoben und ist umgeben von einem blauen Rahmen).

Du kannst die Anordnung der Sprites in der Spriteliste verändern, in dem du die Vorschaubilder ziehst.

Genau wie die Sprites ihr Aussehen verändern können mit einem Kleiderwechsel, kann die Bühne ihr Aussehen verändern, indem man die **Hintergründe** wechselt. Um Programme, Hintergründe und Töne der Bühne zu verändern, klicke auf das Bühnensymbol, das sich links von der Spriteliste befindet.

### Blockpalette und Programmebereich

Um einen Sprite zu programmieren, bewege Blöcke aus der **Blockpalette** in den **Programmebereich**. Doppelklicke einen Block um ihn auszuführen.

Man erstellt Programme indem man Blöcke in Stapel zusammenfügt. Klick irgendwo innerhalb eines Stapels um ein ganzes Programm, vom oberen bis zum unteren Block, auszuführen. Um herauszufinden was ein Block bewirkt, rechtsklicke einen Block, dann wähle den Hilfebefehl aus dem Kontextmenü aus.

Um einen Stapel zu bewegen, musst du den obersten Block vom Stapel aufheben. Wenn du einen Block inmitten eines Stapels herausziehst, dann bewegen sich alle Blöcke unterhalb des angewählten Blocks mit.

Einige Blöcke sind mit einem weißen Textfeld ausgestattet, wie beispielsweise:

Gehe **10** -er Schritt vorwärts

Um den Wert des Textfeldes zu verändern, klick innerhalb des weißen Bereichs, lösche den bestehenden Wert und tippe einen neuen Wert ein. Du kannst ebenfalls abgerundete Blöcke, wie, **x-Position**, in solche Bereiche einfügen.

Einige Blöcke besitzen ausklappbare Menüs, beispielsweise **Wähle Instrument 1**.

Klicke auf dieses Menü um die mögliche Auswahl zu sehen, dann nochmal auf ein Element der Liste, um dieses auszuwählen.

### KLEIDER

Klicke auf den **Kleider**-Reiter um die Kleider eines Sprites zu sehen oder zu bearbeiten.



Dieses Sprite hat 2 Kleider. Das aktuelle Spritekleid (girl-walking) ist hervorgehoben. Um zu einem anderen Kleid zu wechseln, klicke einfach auf das Vorschaubild des Kleides.

Es gibt 3 Möglichkeiten um neue Kleider zu erstellen :

Klicke , um ein neues Kleid mit dem Paint Editor zu entwerfen.

Klicke , um eine Bilddatei, die sich auf deiner Festplatte befindet, zu importieren. Ziehe hierhin ein Bild von einer Webseite oder deinem Desktop.

Scratch kann viele verschiedene Bildformate verarbeiten: JPG, GIF, BMP und PNG.

Du kannst die Reihenfolge der Kleider ändern, indem du die Vorschaubilder bewegst.

### TÖNE

Klicke auf den **Töne**-Reiter um die Sprite-Töne zu sehen.



Du kannst neue Töne aufnehmen und bestehende Tondateien importieren. Scratch kann MP3-Dateien lesen sowie unkomprimiertes WAV, AIF und AU (mit 8- oder 16-Bit pro sample, allerdings keine 24-Bit Samples).

### INFOS ZUM AKTUELLEN SPRITE



Die Infos zum aktuellen Sprite zeigen den Spritenamen, seine XY-Position und seine Richtung.

Du kannst dem Sprite einen neuen Namen geben.

Die Richtung des Sprites zeigt an, in welcher Richtung der Sprite sich bewegen wird, wenn ein Bewegungsblock (0=nach oben, 90=nach rechts, 180=nach unten, -90=nach links) ausgeführt wird. Die blaue Linie des Vorschaubildes zeigt die Richtung an. Du kannst diese Linie bewegen, um die Sprite-Richtung zu ändern. Doppelklicke den Sprite, um die Richtung wieder auf seinen Ursprungswert (Richtung=90 Grad) zurückzusetzen.

Wähle **Export Sprite** aus, um den Sprite als getrennte Datei zu speichern, so dass du ihn in einem anderen Projekt benutzen kannst.

### ROTATIONSMODUS

Klicke die **Rotationsmodusbuttons** an um festzulegen, wie Sprites ihre Richtung ändern.

- Rotation: Das Kleid dreht sich, wenn der Sprite seine Richtung ändert.
- Rechts-Links-Spiegelung : Das Kleid zeigt nach links oder nach rechts.
- Keine Rotation : Der Sprite dreht sich nie (auch nicht wenn der Sprite die Richtung wechselt)

### WERZEUGLEISTE



Klicke auf die **Werkzeugleiste** um ein Werkzeug auszuwählen, dann klick auf ein Objekt, um eine Aktion auszuführen.

-  **Pfeil** : Der Normalmodus. Wird benutzt, um Sprites und Blöcke zu bewegen.
-  **Stempel** : Dupliziert Sprites, Kleider, Töne, Blöcke und Programme
-  **Schere** : Löscht Sprites, Kleider, Töne, Blöcke und Programme
-  **Vergrößern** : Vergrößert Sprites.
-  **Verkleinern** : Verkleinert Sprites.

### MENÜ



Die New (Neu), Open (Öffnen), Save (Speichern) und Save As (Speichern als) Buttons führen die üblichen Befehle aus.

Der **Share!**-Button (to share = teilen) lädt dein Projekt auf die Scratchwebseite hoch (<http://scratch.mit.edu>).

**Undo** holt den letzten gelöschten Block, Programm oder Sprite wieder hervor (die meisten anderen Aktionen werden hiermit jedoch nicht rückgängig gemacht).

**Language (Sprache)** erlaubt dir die verwendete Sprache der Blöcke auszuwählen. (Zum jetzigen Zeitpunkt sind die Menübefehle und die Reiter nur in englischer Sprache)

**Extras** gibt Zugang zu einem Pop-Up Menü mit folgenden Elementen:

- Import Project** (Projekt importieren): Alle Sprites und Hintergründe von einem anderen Projekt in dieses Projekt integrieren. Dieses Feature ist hilfreich um Sprites von verschiedenen Projekten zu kombinieren.
- Start Single Stepping** (Schritt-für-Schritt-Modus starten): Das Scratchprogramm führt Schritt für Schritt aus, indem jeder ausgeführte Block grafisch hervorgehoben wird. Dieses Feature kann dir helfen Fehler in Programmen zu finden und hilft neuen Programmierern den Programmfluss zu verstehen.
- Compress Sounds** (Töne komprimieren): Komprimiert die in dem Projekt verwendeten Töne, um die Gesamdateigröße des Projektes zu reduzieren.

**Compress Images** (Bilder komprimieren): Komprimiert die in dem Projekt verwendeten Bilder um die Gesamdateigröße des Projektes zu reduzieren.

**Want help?** (Hilfe erwünscht?) macht eine Seite auf mit Links zu Referenzmaterialien, Anleitungen und FAQs. Wenn du Hilfe zu einem einzelnen Block benötigst, dann führe einen Rechtsklick auf den Block aus und wähle den Hilfe-Befehl von der Auswahlliste.

### GRÜNE FLAGGE



Klick auf die grüne Flagge um alle Programme auszuführen die mit dem Block anfangen.



Die grüne Flagge wird praktischerweise dazu genutzt um viele Programme zur gleichen Zeit zu starten.

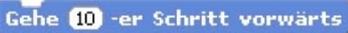
Im Vorführmodus wird die grüne Flagge mit einem winzigen  Ikon in der oberen rechten Ecke des Schirms dargestellt.

Tastaturkürzel: Ein Klick auf Enter-Taste hat den gleichen Effekt wie ein Klick auf die grüne Flagge.

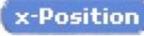
## 3. Scratchblöcke

### Blockarten

Es gibt drei Blockhauptarten in der Blockpalette:

**Stapelbare Blöcke:** Diese Blöcke haben Zapfen unten und/oder Ausbuchtungen oben, wie beispielsweise . Diese Blöcke können zu Stapel zusammengeklickt werden. Einige Stapelblöcke verfügen über ein Eingabefeld. In dieses Eingabefeld kannst du eine Zahl eingeben (wie die Zahl 10 in dem  Block) oder du kannst ein Element aus einer Auswahlliste auswählen (wie „Pop“ bei dem .

**Hüte:** Diese Blöcke haben abgerundete Oberseite, wie . Diese Blöcke werden als oberste Blöcke in Stapeln platziert. Sie warten darauf, dass ein Ereignis geschieht, wie beispielsweise, wenn eine Taste gedrückt wird. Daraufhin werden dann die Blöcke unterhalb vom Hutblock ausgeführt.

**Reporter:** Blöcke, wie  oder , sind so gestaltet worden, dass sie in das Eingabefeld von anderen Blöcken passen.

Reporter gibt es in 2 Formen:

Reporter mit runden Enden (wie ) geben eine Zahl zurück und passen in Blöcke mit runden Löchern (wie in )

Reporter mit spitzen Enden (wie ) geben sog. „boolsche“ Werte zurück (wahr oder falsch)

und passen in Blöcke mit spitzen Löchern (wie in )

Neben einigen Reportern stehen Klickboxen, wie bei . Wenn du in eine solche Klickbox klickst, dann erscheint ein Anzeigefeld auf der Bühne. Dieses Anzeigefeld zeigt dann den aktuellen Wert des Reporters an. Wenn sich der Wert des Reporters ändert, wird das Feld automatisch upgedated. Das Anzeigefeld kann den Wert eines Reporters in verschiedenen Art und Weisen darstellen:



eine kleine Anzeige mit dem Namen des Reporters.



eine große Anzeige ohne Namen.



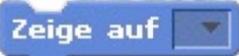
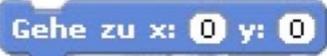
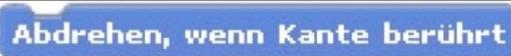
ein Schieber mit dem man den Wert des Reporters verändern kann (nur bei Variablen verfügbar)

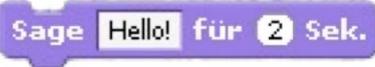
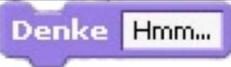
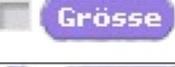
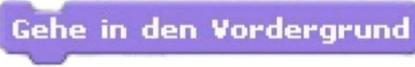
Doppelklicke oder rechtsklicke ein Anzeigefeld um von einem Format zum anderen zu gelangen.

Das Schieber-Format ist nur bei benutzerdefinierten Variablen verfügbar. Rechtsklicke den Schieber um den minimalen und maximalen Wert anzupassen.

## BLOCKBESCHREIBUNGEN

Die Scratchblöcke sind in 8 farbkodierten Kategorien eingeteilt.

BEWEGUNG	
	Bewegt den Sprite forwards oder rückwärts.
	Dreht den Sprite in die Uhrzeigerrichtung.
	Dreht den Sprite gegen die Uhrzeigerrichtung.
	Lässt den Sprite in die angebene Richtung schauen. 0=nach oben, 90=nach rechts, 180=nach unten, -90=nach links
	Dreht den Sprite in Richtung des Mauszeigers oder einem anderen Sprite.
	Bewegt den Sprite zu der angegebenen X- und Y-Koordinate. der Bühne
	Bewegt den Sprite zu der Position des Mauszeigers oder eines anderen Sprites.
	Lässt den Sprite zu der angegebenen Position in der angegebenen Zeit sanft gleiten.
	Ändert die X-Position des Sprite um den angegebenen Wert.
	Setzt die X-Koordinate des Sprites auf den angegebenen Wert.
	Ändere die Y-Position des Sprite um den angegebenen Wert.
	Setzt die Y-Koordinate des Sprites auf den angegebenen Wert.
	Dreht den Sprite um 180 Grad, wenn der Sprite eine Kante der Bühne berührt.
	Gibt die X-Position des Sprites an (Wert kann zwischen -240 und 240 variieren)
	Gibt die Y-Position des Sprites an (Wert kann zwischen -180 und 180 variieren)
	Gibt die Drehrichtung des Sprites an (0=oben, 90=rechts, 180=unten, -90=links)

AUSSEHEN	
	Ändert das Aussehen des Sprites anhand des angegebenen Kleiderwechsels.
	Sprite wechselt zum nächsten Kleid der Kleiderliste (wenn das Ende der Kleiderliste erreicht ist, wird zum ersten Kleid der Liste gewechselt)
	Eine Sprechblase mit dem angegebenen Text wird für die Dauer der angegebenen Zeit angezeigt.
	Eine Sprechblase mit dem angegebenen Text wird angezeigt. (Man kann die Sprechblase wieder verschwinden lassen, indem man eine leere Sprechblase benutzt)
	Eine Denkblase mit dem angegebenen Text wird für die Dauer der angegebenen Zeit angezeigt.
	Eine Denkblase mit dem angegebenen Text wird angezeigt. (Man kann die Sprechblase wieder verschwinden lassen, indem man eine leere Denkblase benutzt)
	Ändere einen visuellen Effekt eines Sprites um den angegebenen Wert (benutze die Auswahlliste um den Effekt auszuwählen)
	Setze einen grafischen Effekt eines Sprites auf den angegebenen Wert (die meisten visuellen Effekte können zwischen 0 und 100 variieren)
	Löscht alle visuellen Effekte eines Sprites
	Ändert die Spritegröße um den angegebenen Wert
	Setzt die Spritegröße auf den angegebenen Prozentwert
	Zeigt die Spritegröße an, in Prozent der Originalgröße.
	Lässt den Sprite auf der Bühne erscheinen.
	Lässt den Sprite von der Bühne verschwinden.
	Legt den Sprite in der Vordergrund (über alle anderen Sprites)

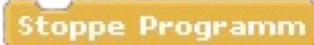
	Der Sprite geht die angegebene Zahl von Ebenen nach hinten. So kann der Sprite hinter anderen Sprites versteckt werden.
--	---

KLANG	
	Spielt den in der Auswahlliste angegebenen Ton ab und geht unmittelbar zum nächsten Block über (sogar wenn der Ton noch abgespielt wird)
	Spielt den Ton ab und wartet bis der Ton abgespielt ist ehe der nächste Block ausgeführt wird.
	Der in der Auswahlliste ausgewählte Schlagzeugton wird für die Dauer der angegebenen Zeit abgespielt.
	Spielt die angegebene Note (eine höhere Zahl bedeutet einen höheren Ton) für die Dauer der angegebenen Zeit ab.
	Ordnet das ausgewählte Instrument einem Sprite zu, damit Notenblöcke abgespielt werden können. (Jeder Sprite besitzt sein eigenes Instrument.)

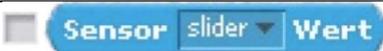
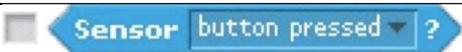
MALSTIFT	
	Entfernt alle Striche und Stempel von der Bühne
	Setzt den Malstift des Sprites auf, so dass der Sprite zeichnet, wenn er sich bewegt
	Hebt den Malstift des Sprites auf, so dass der Sprite nicht mehr zeichnet, wenn dieser sich bewegt.
	Wählt die Stiftfarbe anhand einer Farbpipette.
	Ändert die Stiftfarbe um den angegebenen Wert.
	Wählt die angegebene Stiftfarbe (Stiftfarbe 0 = rote Ende des Farbspektrums; Stiftfarbe 100=blaue Ende des Farbspektrums)
	Ändert die Farbstärke um den angegebenen Wert.
	Wählt die angegebene Farbstärke (0=sehr dunkel, 100=sehr hell)

	Ändert die Stiftdicke um den angegebenen Wert
	Wählt die angegebene Stiftdicke.
	Stempelt einen Abdruck des Sprites auf die Bühne.

STEUERUNG	
	Das angedockte Programm wird ausgeführt, wenn die grüne Flagge angeklickt wird.
	Das angedockte Programm wird ausgeführt, wenn die angegebene Taste gedrückt wird.
	Das angedockte Programm wird ausgeführt, wenn das Programm angeklickt wird.
	Warte die angegebene Zeit, dann fahre das Programm mit dem nächsten Block fort.
	Führt die eingeschlossenen Blöcke in einer Endlosschleife aus.
	Wiederholt die Blöcke x-mal!
	Sendet eine Nachricht an alle Sprites, was diese dann veranlasst Aktionen auszuführen, und wartet bis diese die Aktionen ausgeführt haben, ehe der nächste Block ausgeführt wird.
	Sendet eine Nachricht an alle Sprites, was diese dann veranlasst Aktionen auszuführen und führt den nächsten Block aus, ohne auf die Fertigstellung der Aktionen zu warten.
	Führt die angedockten Blöcke aus, wenn der Sprite die angegebene Nachricht erhalten hat.
	Checkt in einer Endlosschleife, ob eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, und wenn sie das ist, führt er die eingeschlossenen Blöcke aus.

	Wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist (wahr ist), dann führt er die eingeschlossenen Blöcke aus
	Wenn die angegebene Bedingung erfüllt ist (wahr ist), dann führt er die oben eingeschlossenen Blöcke aus, wenn nicht, dann führt er die unten eingeschlossenen Blöcke aus.
	Hält den Programmfluss an, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.
	Checkt ob die angegebene Bedingung erfüllt ist, und wenn ja, führt er die eingeschlossenen Blöcke aus, und wiederholt den Check der Bedingung, und wiederholt die Ausführungen, bis die Bedingung nicht mehr erfüllt ist.
	Stoppt das Programm
	Stoppt alle Spriteprogramme.

FÜHLER	
	Gibt die X-Position des Mauszeigers an.
	Gibt die Y-Position des Mauszeigers an.
	Gibt „wahr“ zurück, wenn die Maustaste gedrückt wird.
	Gibt „wahr“ zurück, wenn die angegebene Taste gedrückt wird.
	Gibt „wahr“ zurück, wenn der angegebene Sprite, Bühnenrand oder Mauszeiger berührt wird (Auswahlliste benutzen)
	Gibt „wahr“ zurück, wenn die angegebene Farbe berührt wird (die Farbe mit der Farbpipette auswählen)
	Gibt „wahr“ zurück, wenn der erste Spritepixel in der ersten Farbe die zweite Farbe (eines anderen Sprites oder des Hintergrundes) berührt.
	Gibt die Distanz zu dem angegebenen Sprite oder Mauszeiger zurück.
	Setzt die Stoppuhr auf 0.

	Gibt den Wert der Stoppuhr zurück (die Stoppuhr läuft immer mit, und startet bei Start des Scratchprogramms)
	Gibt das Lautstärke des Mikrofontons zurück, in einem Wert von 1-100
	Gibt „wahr“ zurück, wenn der vom Mikrofon detektierte Sound lauter als 30 von 100 ist.
	Gibt den Wert des angegebenen Sensors zurück. <i>Um diesen Block benutzen zu können, musst du das „Scratchboard“ besitzen, das an deinen Computer angeschlossen wird, siehe hierzu <a href="http://scratch.mit.edu/scratchboard">http://scratch.mit.edu/scratchboard</a></i>
	Gibt „wahr“ zurück, wenn der angegebene Sensor gedrückt wird. <i>Um diesen Block benutzen zu können, musst du das „Scratchboard“ besitzen, das an deinen Computer angeschlossen wird, siehe hierzu <a href="http://scratch.mit.edu/scratchboard">http://scratch.mit.edu/scratchboard</a></i>

ZAHLEN	
	Addiert zwei Zahlen.
	Subtrahiert zwei Zahlen.
	Multipliziert zwei Zahlen
	Dividiert die erste Zahl durch die zweite Zahl.
	Ergibt eine Zufallszahl aus dem angegebenen Bereich.
	Ergibt „wahr“, wenn die erste Zahl kleiner ist als die zweite.
	Ergibt „wahr“, wenn beide Zahlen identisch sind.
	Ergibt „wahr“, wenn die erste Zahl größer ist als die zweite.
	Ergibt „wahr“, wenn beide Bedingungen erfüllt sind.
	Ergibt „wahr“ wenn mindestens eine der beiden Bedingungen erfüllt ist.
	Ergibt „wahr“ wenn die die Bedingung „falsch“ ist, „falsch“, wenn die Bedingung „wahr“ ist.
	Ergibt den absoluten Wert einer Zahl.

	Ergibt den Rest einer Division der ersten Zahl durch die zweite.
	Rundet die Zahl auf die nächste Ganzzahl.

Variablen	
	Erlaubt dir eine Variable zu erstellen und frei zu benennen. Wenn du eine Variable erstellst, werden automatische 3 neue Blöcke erstellt [siehe unten]. Du kannst bestimmen, ob die Variable nur für alle Sprites gültig ist [globale Variable] oder nur für einen einzigen Sprite [lokale Variable].
	Löscht alle 3 Blöcke die mit einer bestimmten Variable assoziiert sind.
	Ändere die Variable <i>Spielstand</i> um den angegebenen Wert.
	Setze die Variable <i>Spielstand</i> auf den angegebenen Wert.
	Ergibt den aktuellen Wert der Variable <i>Spielstand</i> .