

Tastenbelegung

für das Scratch Beispiel

BeeBot



Programmablauf: Starten = Bühne auf Großanzeige stellen + grüne Fahne anklicken

Taste s = Neustart (Startposition + Spur löschen + Schritte=0)

Bewegung: Pfeil oben = vorwärts

Pfeil unten = rückwärts

Pfeil links = Drehung 90° links

Pfeil rechts = Drehung 90° rechts

Taste g = GO

Schrittbefehle aus- und einschalten: Rote Buttons rechts unten anklicken.

Malstift: Taste d = Stift EIN

Taste a = Stift AUS

Leertaste = Malspur löschen

Hintergrundbild: Taste r = Raster leer

Taste t = Buchstabe T

Taste h = Buchstabe H

Taste e = Buchstabe E

Taste l = Labyrinth 1

Taste k = Labyrinth 2

Zähler Schritte: Taste o = Zähler auf 0 setzen