

Erinnerungskarten!

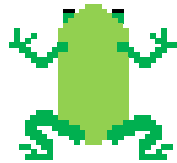


Diese Seiten sollen die Lernenden beim Verständnis und der Anwendung von Computational Thinking-Mustern unterstützen.



Nur, weil *Du* die
Objekte nicht siehst,
heisst es nicht,
sie sind nicht da!

Objekte (agents) können aus Versehen
übereinander gezeichnet sein und
dadurch Chaos in deinem Spiel
verursachen.



Ich sehe nichts



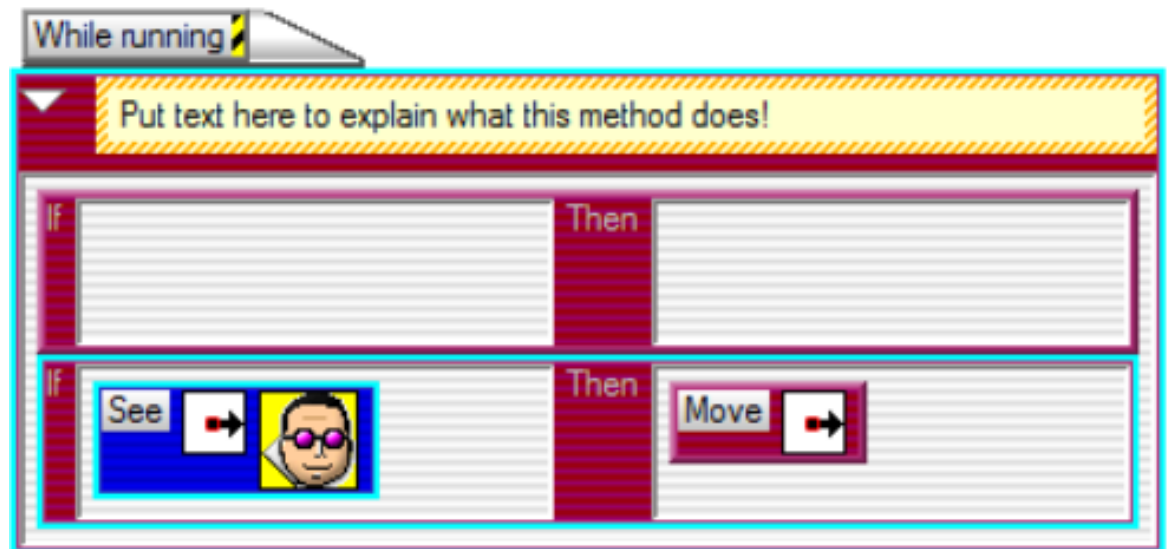
der Computer sieht!

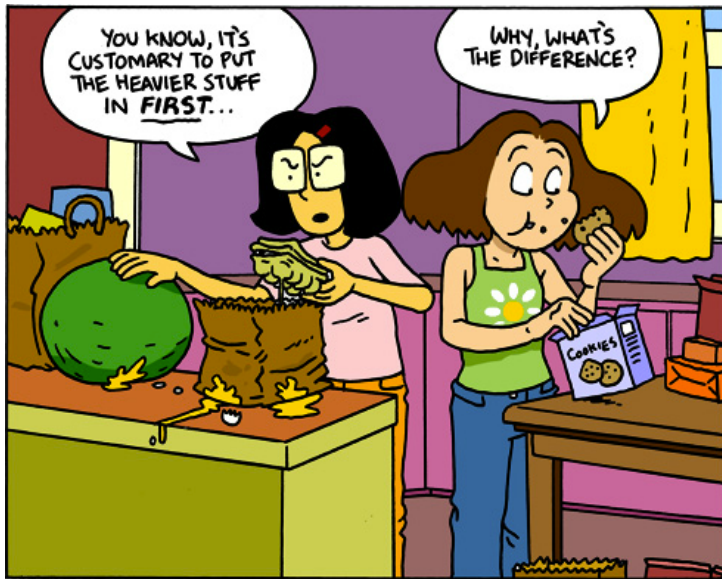


Nur weil nichts da steht,
heisst es nicht, dass der
Computer es nicht
interpretiert.

Eine "leere" Regel ist wie ein
STOP-Schild.

Lösche leere Regeln!





Auf die Reihenfolge kommt es an!

Das Programm arbeitet die Regeln *von oben nach unten* durch.

Wenn dein Programm nicht funktioniert, versuche mal, die Reihenfolge der Befehle zu ändern.

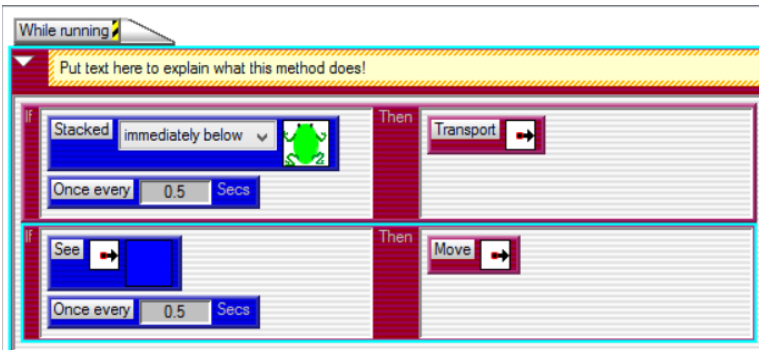
IF.... ELSE..... IF....

Wenn die erste Bedingung zutrifft,
geht das Programm nicht zur nächsten Regel weiter!

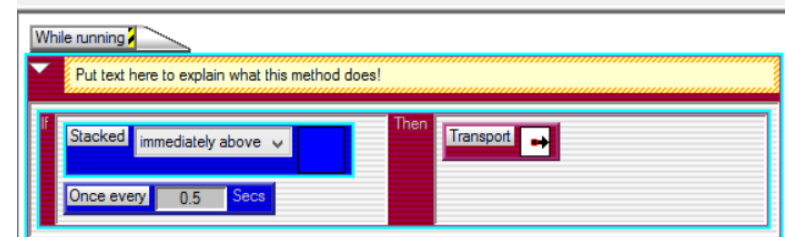


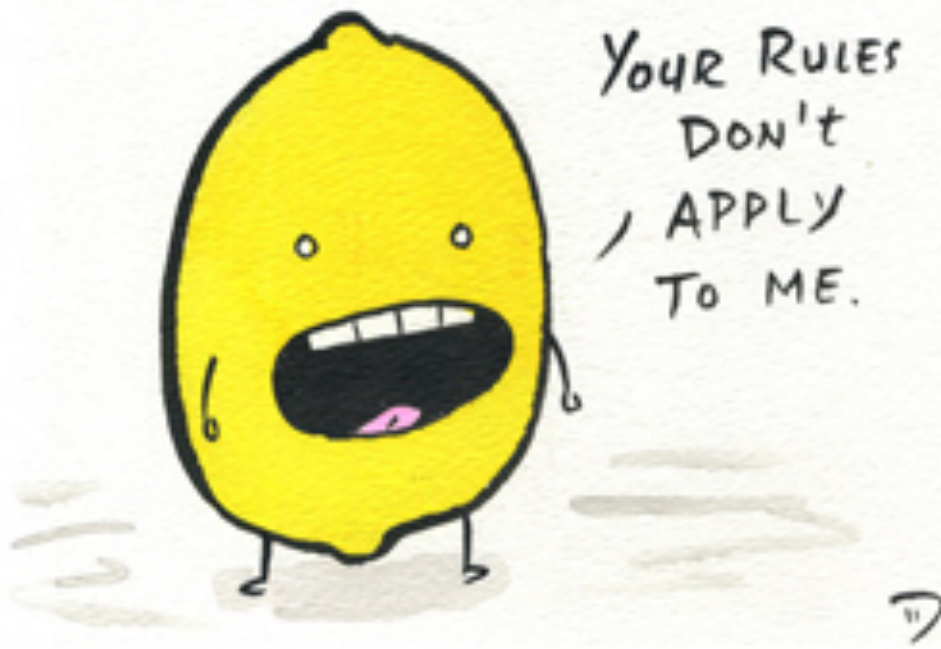
Es gibt nicht "DIE Lösung"

Viele Wege führen zum Ziel...
Vergleichen Sie Ihre Lösung mit der Lösung anderer.



oder





Regeln
funktionieren
erst,

wenn ihr auf "apply" klickt!



Speichert
euer Worksheet,

wenn ihr das Spiel reproduzieren
wollt!



Mit dem Befehl
ONCE EVERY
könnt ihr

einzelne Teile des Spiels oder der
Simulation *verlangsamen*.

Think
before you
click

Möchtest Du
eine neue REGEL

...

oder einer neue MEHTODE??

New Rule

New Method



Computer lesen
Code,

nicht eure Gedanken!!

Prüft euren **Code** und prüft ihn nochmal.