

# Inhaltsverzeichnis

QR-Codes, Symbole und mehr So programmierst du mit diesem Buch	8	Willkommen bei den BUGS Die Vorstellungsrunde	46
Hallo Welt! Hier kommen die BUGS	10	Vorbereitung	47
Was bedeutet Programmieren?	12	Die einfache Version	48
SCRATCH		Die knifflige Version	50
Überblick und erste Schritte	14	Die Vorstellungsrunde erweitern	57
Die Programmierumgebung	16	Informatikkonzepte kurz erklärt	
Anmelden und Loslegen	18	Listen	58
Die fantastische Grußkarte		Erweiterungen (Pakete)	59
Los geht's!	19	Fang die BUGS!	
Das Programmieren	20	Dein erstes Spiel	60
Megs Skript	21	Vorbereitung für das Spiel	62
Dottys Skript	22	Der Code	63
Schröders Skript	23	Erweiterung	69
Freds Skript	24	Informatikkonzepte kurz erklärt	
Bos Skript	26	Funktionen	70
Veröffentlichen und Verschicken	28	Ereignisse und Nachrichten	71
Die Grußkarte erweitern	29	Bodo Blechs BUG-Quiz	
Informatikkonzepte kurz erklärt		Teste dein Wissen!	72
Algorithmus	30	Vorbereitung auf das Quiz	74
Bedingte Anweisung	31	Bodo Blechs Skript	76
Die große BUG-Meisterschaft		Schröders Skript	78
Vorstellung des Projekts	32	Megs Skript	79
Vorbereitung auf das Rennen	34	Skript schreiben für Fred, Dotty und Bo	80
Variable anlegen	35	Erweiterung	81
Skripte für die Fahnen	36	Informatikkonzepte kurz erklärt	
„sende Nachricht an alle“	37	Konzeption	82
Dottys Skripte	38	Remixen und Teilen	83
Bos, Schröders und Megs Skripte	40	Und was kommt jetzt?	
Skripte für die Ziellinie	41	Weitere grafische Programmier- sprachen und Tools	84
Erweiterungen	43	Alle Projekte auf einen Blick	86
Informatikkonzepte kurz erklärt		Glossar SCRATCH	88
Variablen	44	Die Autoren	90
Schleifen	45	Der Illustrator	91