

Methoden

(englisch method oder member function) sind in der objektorientierten Programmierung Unterprogramme (in der Form von Funktionen oder Prozeduren), die das Verhalten von **Objekten** beschreiben und implementieren. Über die **Methoden** des **Objekts** können Objekte untereinander in Verbindung treten.

Bild nicht gefunden
oben oder
fehlerhaft



Mit einem QR-Scanner kannst Du zu einem Wiki zu Scratch kommen und weitere Infos finden.

In Scratch sind die Figuren, z.B. die Katze, die Objekte.

- sie haben von Beginn an bestimmte Methoden als Anweisungen zur Verfügung
- Bewegungs-Blöcke, blau dargestellt, sind typische Beispiele dafür
- Methoden können bestimmte Parameter übernehmen, damit verändert sich die Ausführung der Methode
- die Ausführung von Methoden kann die Eigenschaften der Figur verändern, bei Bewegungen ändern sich meist die Koordinaten
-

① **Erstelle einen eigenen Block, der es Deiner Figur ermöglicht, ein Vieleck mit unterschiedlich vielen Ecken zu zeichnen.**

- die Anzahl der Ecken soll als Parameter übergeben werden können
- fertige ein Bildschirmfoto der Methode und füge es in Deinen digitalen Hefter ein

② **Entwickle eine neue Methode (einen neuen Block), die aus lauter gleichseitigen Dreiecken eine Wimpelkette zeichnet.**

- verwende dafür die bereits erstellte Methode Vieleck
- die Wimpelkette kann waagrecht oder senkrecht sein
- die Anzahl der Wimpel soll man angeben können
- die Farbe jedes Wimpels soll sich ändern

③ **Erarbeite selbständig eine weitere Reihe aus Quadraten oder Sechsecken.**

- überlege Dir selbst Erweiterungen zu dieser Aufgabe
- speichere die Datei am Ende der Stunde in Deinem Home-Laufwerk

H:\klasse_10\scratch\vieleck.

