Fehleranalyse von Programmen

Du lernst drei Scratch-Programme kennen, die absichtliche Fehler enthalten. Finde die Fehler und erarbeite Verbesserungsvorschläge.

Beispiel 1: Spieler soll mit Katze einen Ball fangen

Beispiel 2: Charakter erzählt einen Text und läuft über die Bühne

Beispiel 3: Wechselnde Bühnenbilder

① Identifiziere die Fehler, die in den Programmen 1 bis 3 enthalten sind.

Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3

② Beschreibe Verbesserungsvorschläge für die Programme 1 bis 3. Probiere sie anschließend praktisch am Notebook in Scratch aus.

Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3

③ Diskutiere deine Lösungen mit einem Partner mündlich.

- Welche Fehler waren am schwierigsten zu erkennen?
- Welche Verbesserungsvorschläge sind am sinnvollsten?