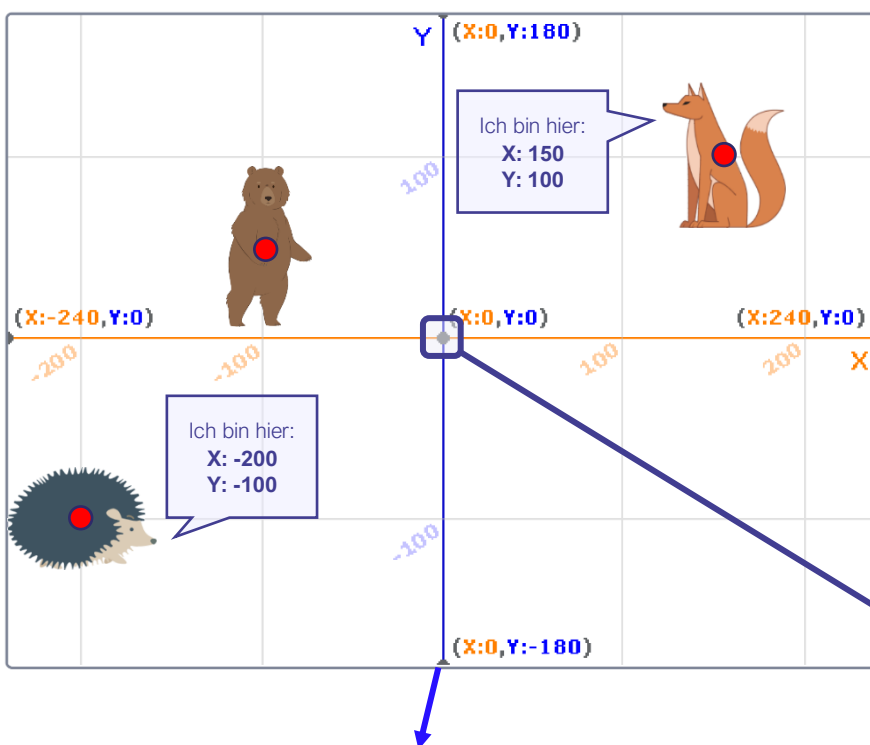




# DAS KOORDINATENSYSTEM IN SCRATCH

## ANLEITUNG

Hier erfährst du, **was** es mit dem **Koordinatensystem in Scratch** auf sich hat **und wofür** wir es bei der Programmierung benötigen!



**INFO AM RANDE** In der Mathematik wird das Koordinatensystem verwendet, um angeben zu können, wo sich ein Objekt im Raum befindet.

### X-ACHSE

Die **orangene**, waagrechte Linie bezeichnet man **x-Achse**. Sie umfasst in Scratch einen Bereich von **-240 bis 240 Pixel**.

### NULLPUNKT

Die beiden Achsen (x & y) treffen sich im sogenannten Nullpunkt. An ihm ist sowohl der **x-**, **als auch der y-Wert 0**.

### Y-ACHSE

Die **blaue**, senkrechte Linie bezeichnet man **y-Achse**. Sie umfasst in Scratch einen Bereich von **-180 bis 180 Pixel**.



## TIPPS

Du kannst die derzeitige Position deiner Figur immer direkt unter dem Bühnenbild ablesen – auch während sie sich bewegt!

Figur

Bear



x

-87



y

-56

## CODING HERO-QUIZ



Wo befindet sich der Bär?

(Der **rote Punkt** markiert die Position)

- X: 200 | Y: -150
- X: -100 | Y: 50
- X: 100 | Y: -100