

Etoys Quick Start Guide

Every thing is an object.

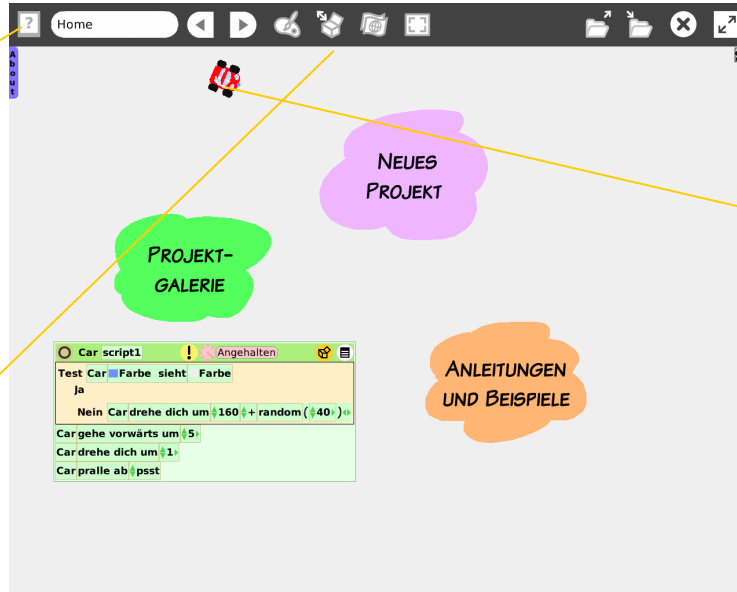
Authoring is always on.

Etoys Welt

**Navigation-
leiste**

Werkzeuge, um
sich zwischen
Projekten zu
bewegen, zum
Speichern und
zum Laden.

Das Lager ent-
hält eine
Sammlung von
Objekten



Zeichnung













Jedes gemalte
Objekt ist eine
Zeichnung.

Gib deiner Zeich-
nung einen Nam-
en und spei-
chere sie.

Projekt

Ein Projekt ist das "Meta-Dokument" in Etoys. Projekte werden erstellt, veröffentlicht (gespeichert), mit anderen geteilt und getauscht. In einer Textverarbeitung erstellen wir Dokumente, in Etoys Projekte, die gespeichert und wieder geöffnet werden können.

Navigationleiste

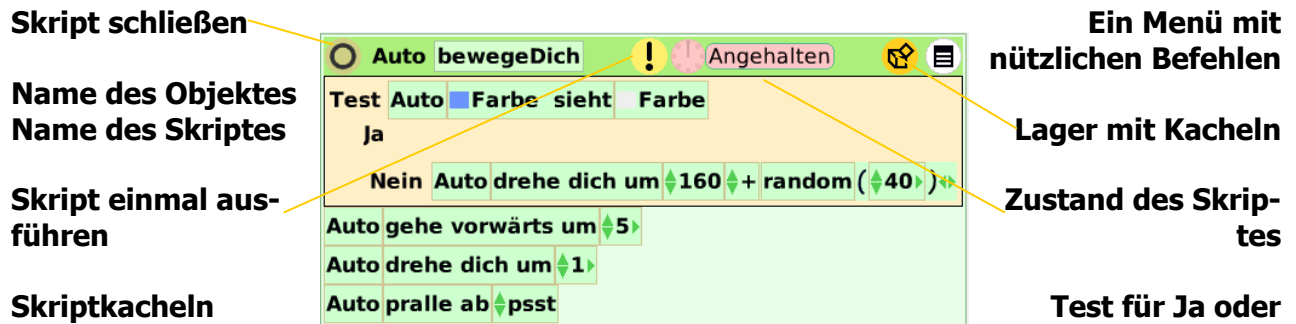
Hilfe		Sprachen	
Projekt Name		Bildschirmdarstellung	
Vorheriges Projekt		Projekte öffnen	
Nächstes Projekt		Veröffentlichen	
Malwerkzeug		Beenden	
Lager		Navigationleiste ver- stecken	

Objektmenü

Die farbigen Symbole, die ein Objekt umgeben, ermöglichen verschiedene Manipulationen an diesem Objekt. Jedes Objekt besitzt ein Objektmenü, das durch einen Rechts-Klick mit der Maus angezeigt wird. Jedes Symbol besitzt einen Hilfeballon, der seine Funktion beschreibt.



An die Objekte können Nachrichten und Anweisungen geschickt werden, indem Kacheln in einem Skripteditor kombiniert und ausgeführt werden. Man sollte den Skripten beim Erstellen sinnvolle Namen geben.



Etoys Hilfe

Die Quick Guides erklären 76 häufig verwendete Werkzeuge, Kacheln, Menüs, Befehle und Techniken. Jedes der vierseitigen Bücher ist interaktiv und lädt zum Experimentieren ein.



Etoys Skripte schreiben

Der Betrachter zeigt Kategorien von Eigenschaften und Befehlen des Objektes, das er repräsentiert. Durch Klicken auf das gelbe Ausrufezeichen wird eine bestimmte Anweisung genau einmal ausgeführt. Nimmt man eine Kachel mit der Maus und legt es auf dem Bildschirm ab, wird ein Skript erzeugt. Werte von Eigenschaften wie x , y , oder Richtung findet man ebenfalls im Betrachter.

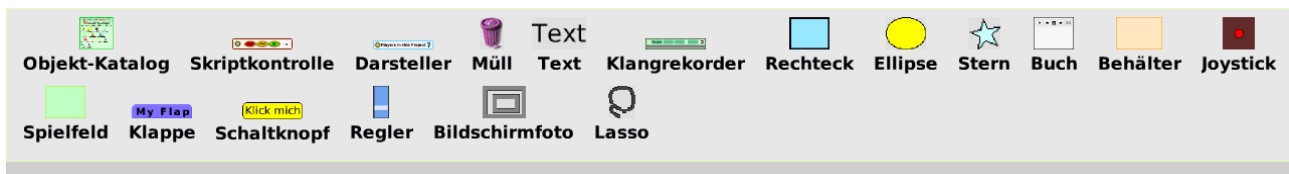
Es gibt viele Kategorien, zwischen denen man wechseln kann, indem man auf einen Kategorienamen klickt. Für die Kacheln und Symbole gibt es auch Hilfeballons.

The screenshot shows the script editor for an 'Auto' object. It features a search bar, a 'Skripte' category, and a list of script blocks under 'Einfach'. Annotations point to various UI elements:

- Name des Objektes:** Points to the 'Auto' header.
- Feld unsichtbar machen:** Points to the search bar.
- Nach Kacheln suchen:** Points to the search bar.
- Befehl einmal ausführen:** Points to the yellow exclamation mark icon on a script block.
- Skriptkacheln:** Points to the script blocks themselves.
- Menü mit einfachem und ausführlichem Betrachter und um die Dezimalstellen von Zahlen zu ändern:** Points to the menu icon (three horizontal lines) on the right side of the script blocks.
- ein Kategorienfeld hinzufügen:** Points to the plus sign icon in the top right.
- Variable erzeugen:** Points to the 'Angehalten' variable block.
- Zustand des Skriptes:** Points to the checkmark icon in the top right.
- Am weißen Pfeil anfassen, um eine Zuweisungskachel zu erhalten:** Points to the white arrow icon on the right side of the script blocks.

Lager und Werkzeuge

Klicke auf das Kisten-Symbol in der Navigationsleiste, um diese Klappe mit Objekten und Werkzeugen zu öffnen.



Objektkatalog : fertige Objekte zum Benutzen

Malwerkzeug: Pinsel, Farbpalette

