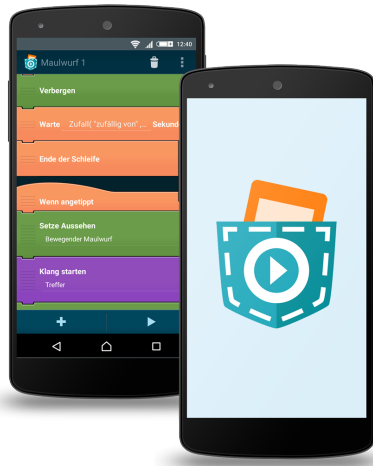


Pocket Code



POCKET CODE

Hersteller:

Catrobat

Webseite:

<https://www.catrobat.org/intro/>

Material:

Software

System:

Android
 Windows
 Web-App
 Linux
 iOS
 MacOS
 Chromebook
 Unplugged

Zyklus:

Zyklus 1 Zyklus 2 Zyklus 3 Zyklus 4

Rezension:

Pocket Code ist eine App für Android Smartphones und Tablets. Mit Pocket Code kann man direkt auf seinem Smartphone oder Tablet Apps mit der visuellen Catrobat-Programmiersprache erstellen, ausführen und bearbeiten. Nach erfolgreicher Registrierung können die selbst erstellten Apps auf der Community-Plattform <https://pocketcode.org> abgespeichert werden. Alternativ können sie jedoch auch nur lokal auf dem Gerät gespeichert werden. Die visuelle Catrobat-Programmiersprache ist - ähnlich wie bei Scratch - eine blockbasierte Sprache. Mit diesen einfachen grafischen Blöcken kann man schnell und ohne große Vorkenntnisse schnell eigene Anwendungen und Spiele erstellen. Dadurch, dass man die Anwendungen sofort auf dem Smartphone/Tablet erstellt, also auf dem Endgerät, werden keine zusätzlichen Hardware-Ressourcen benötigt. Pocket Code kann auf die handyeigenen Sensoren (z.B. Neigungssensoren, Gesichtserkennung, GPS-Daten, ...) zugreifen.

Kriterien:

- Simulation und Programmierung mit Hardware
- Interaktion mit Sensoren
- Mehrere Objekte koordinieren
- Sequentiell und ereignisbasiert
- Blöcke mit Textbeschriftung
- Offene Umgebung/Spielwelt
- Handbuch und Praxisbeispiele erhältlich

Machtigkeit:

- Sequenz
- Bedingte Anweisung
- Wiederholung
- Prozedur/Unterprogramm
- Rekursion
- Variablen
- Datentypen
- Objektorientierung



www.educoding.lu | Info: educoding@men.lu



SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche
et de l'innovation pédagogiques et technologiques