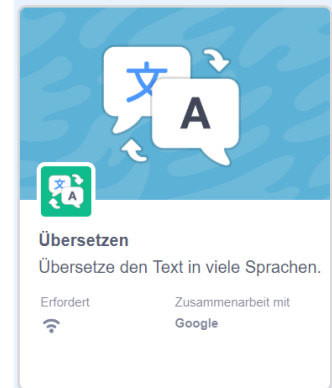


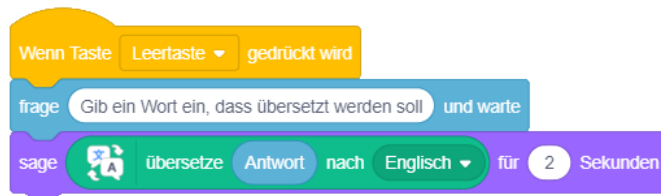
„Scratch – Translator“

Mit Scratch kannst du viele nützliche Programme schreiben. In diesem Beispiel wollen wir ein kleines Übersetzungsprogramm implementieren – den „Scratch-Translator“.

Du hast in Scratch bereits Blöcke der verschiedensten Kategorien verwendet. Über den Menüpunkt Erweiterungen erhältst du Zugriff auf weitere nützliche Kategorien. Für unser Programm benötigen wir Blöcke aus der Erweiterung „Übersetzen“.



Das folgende Skript soll den Nutzer nach einem Wort fragen. Das eingegebene Wort wird anschließend ins Englische übersetzt.

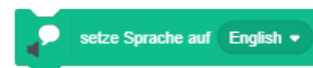




Aufgaben:

- 1) Ändere das Programm so, dass es ein Wort in die Französische Sprache übersetzt.
- 2) Häufig möchte man das übersetzte Wort auch hören.

Dazu benötigen wir noch eine Erweiterung: „Text to Speech“. Füge diese deinem Programm hinzu.

Verwende die rechts abgebildeten Bausteine, um den übersetzten Text hörbar zu machen. Erkläre, warum man dafür beide Blöcke und nicht nur den zweiten benötigt.



- 3) Erkläre den Unterschied der Blöcke  und .
- 4) Die Blöcke zum Übersetzen funktionieren nur, wenn du eine Internetverbindung hast. Erkläre, warum das so ist.