

Programmieren mit Turtlestitch

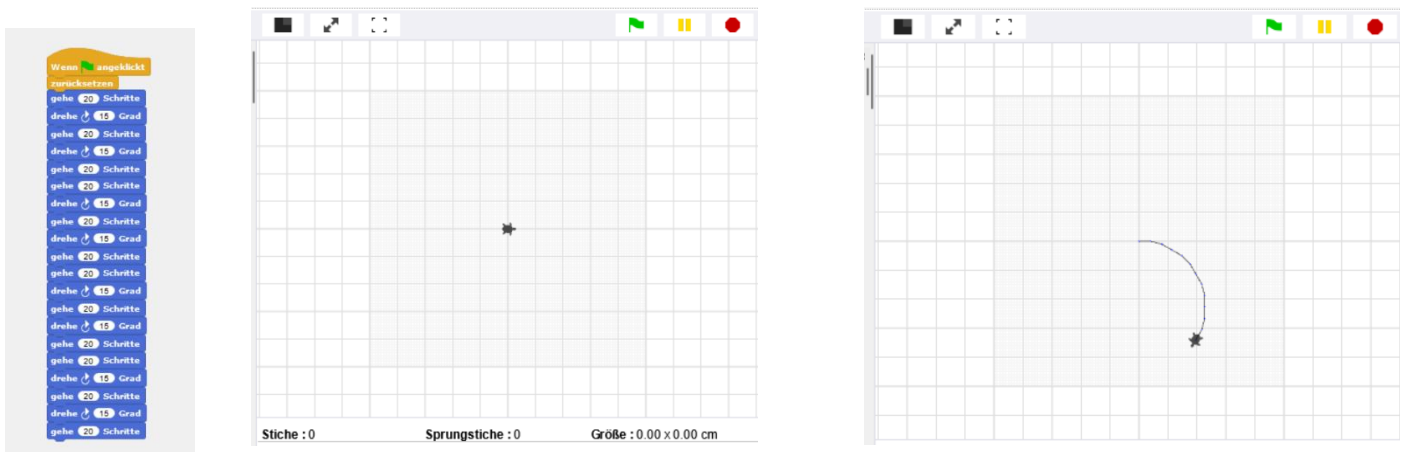
Dein Programm beginnt mit den Blöcken „Wenn grüne Flagge angeklickt“ und „zurücksetzen“, beide findest du unter dem Reiter „Steuerung“!



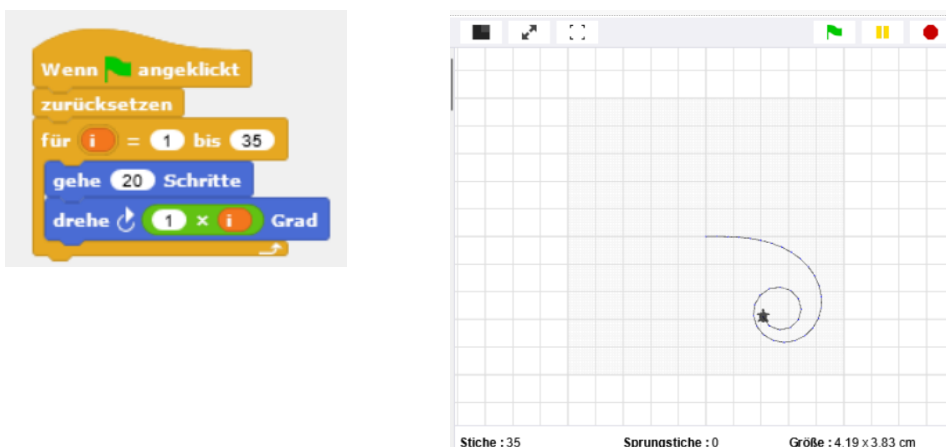
Dies ist der Ausgangspunkt für unser Programm, alle weiteren Blöcke fügst du hier an!

Die Schildkröte „läuft“ über das Material und stickt dabei. Der Kopf zeigt dir an in welche Richtung die Schildkröte aktuell blickt. Um die Schildkröte zu bewegen, gibt es viele verschiedene Blöcke im Reiter „Bewegung“. Die wichtigsten sind: „gehe ___ Schritte“ und „drehe ___ Grad“. Hierbei lässt man die Schildkröte entweder eine gewisse Distanz in die Richtung, in die sie blickt, laufen, oder man dreht sie mit oder gegen den Uhrzeigersinn. Zum Testen kannst du die grüne Flagge oberhalb der Schildkröte drücken!

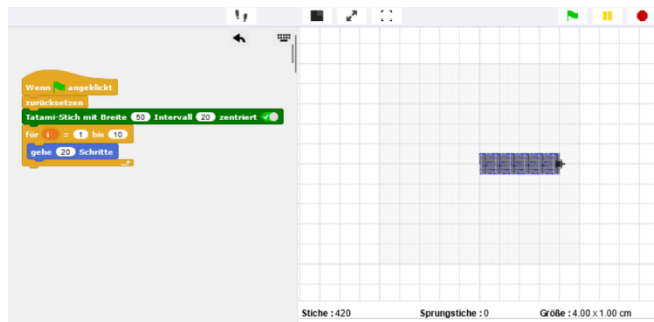
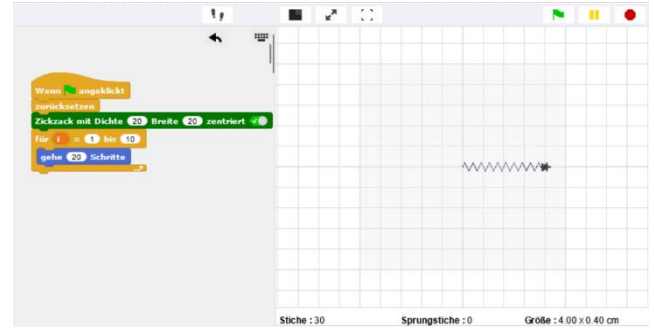
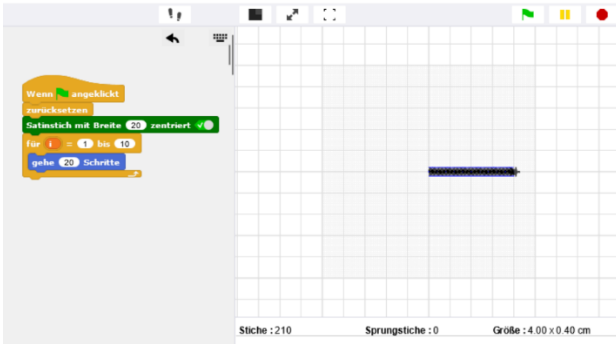
Achtung: die Anzahl der Schritte darf nicht zu groß sein und die Schildkröte darf das graue Quadrat nicht verlassen, sonst kann es zu Problemen beim Stickten kommen!



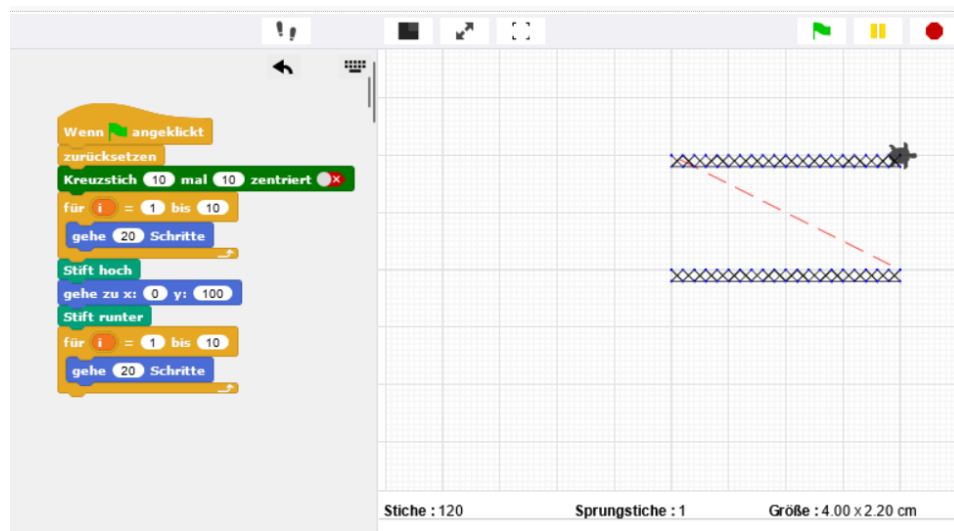
Weitere wichtige Werkzeuge sind die Schleifen „wiederhole ___ mal“ und „von i = ___ bis ___“. Diese findest du auch im Reiter „Steuerung“. Mit ihnen kannst du einen Programmteil mehrmals wiederholen, mit der Variable i und den Blöcken im Reiter „Operatoren“ auch noch etwas dynamisch verändern zum Beispiel so:



Im Reiter „Stickerei“ gibt es Blöcke, um die Art des Stiches zu verändern, ein paar Beispiele:



Mit der Kombination „Stift hoch“ (Reiter Stift), „gehe zu x: __, y: __“ (Reiter Bewegung) und „Stift runter“ (Reiter Stift) kannst du an einen anderen Ort springen, ohne dabei zu sticken.



Es gibt noch viele weitere Blöcke, die dir das Stickern erleichtern können, solltest du über auf einen interessanten Block stoßen, probiere ihn doch einfach aus!

Vorlagen für Wappen:

Wenn angeklickt
zurücksetzen
Kreuzstich 10 mal 10 zentriert ✓
Stift hoch
gehe zu x: 0 y: -200
Stift runter
drehe 45 Grad
wiederhole 45 mal
gehe 10 Schritte
drehe 1 Grad
Stift hoch
gehe zu x: 0 y: -200
Stift runter
drehe 45 Grad
wiederhole 45 mal
gehe 10 Schritte
drehe 1 Grad
drehe 90 Grad
wiederhole bis 161 < x-Position
gehe 10 Schritte

Stiche : 620 Sprungstiche : 2 Größe : 7.05 x 8.24 cm

+ - Anzeige zurücksetzen Röntgenbild Turbomodus
Passend zoomen

Wenn angeklickt
zurücksetzen
Satinstich mit Breite 15 zentriert ✓
Stift hoch
gehe zu x: 0 y: -200
Stift runter
drehe 12 Grad
wiederhole 39 mal
gehe 10 Schritte
drehe 2 Grad
wiederhole 15 mal
gehe 10 Schritte
Stift hoch
gehe zu x: 0 y: -200
Stift runter
drehe 90 Grad
drehe 12 Grad
wiederhole 39 mal
gehe 10 Schritte
drehe 2 Grad
wiederhole 15 mal
gehe 10 Schritte
drehe 90 Grad
wiederhole 46 mal
gehe 10 Schritte

Stiche : 1694 Sprungstiche : 2 Größe : 9.57 x 8.82 cm

+ - Anzeige zurücksetzen Röntgenbild Turbomodus
Passend zoomen

Exportieren als SVG Ignoriere Farben beim Export
Exportieren als Melco/EXP
Exportieren als Tajima/DST

Vorlagen für Muster:

Scratch script for a five-pointed star:

- Wenn angeklickt
- zurücksetzen
- Laufstich in 10 er Schritten
- wiederhole 10 mal
 - gehe 100 Schritte
 - drehe 144 Grad

The pattern is a five-pointed star drawn with blue dashed lines on a grid. A black turtle cursor is positioned at the top-left point of the star.

Scratch script for a six-petaled flower:

- Wenn angeklickt
- zurücksetzen
- Laufstich in 10 er Schritten
- wiederhole 6 mal
 - Kreisbogen mit Radius: 50 Winkel: 360
 - drehe 60 Grad

The pattern is a six-petaled flower drawn with blue dashed lines on a grid. A black turtle cursor is positioned at the center of the flower.

Stiche : 216 Sprungstiche : 0 Größe : 3.74 x 4.01 cm

Scratch script for a six-petaled flower made of rectangles:

- Wenn angeklickt
- zurücksetzen
- Laufstich in 10 er Schritten
- wiederhole 6 mal
 - wiederhole 4 mal
 - gehe 100 Schritte
 - drehe 90 Grad
 - drehe 60 Grad

The pattern is a six-petaled flower drawn with blue dashed lines on a grid. A black turtle cursor is positioned at the center of the flower.

Stiche : 240 Sprungstiche : 0 Größe : 5.46 x 5.46 cm