

Variablen in Scratch und Python

Aufgabe: Erstelle in Scratch und in Python jeweils ein Programm, das den Namen und das Alter abfragt und ausgibt.

→ Das Programm startet, wenn du auf die grüne Flagge klickst.

→ Der Benutzer wird gefragt, wie er heißt. Die Antwort (z. B. Herbert) wird in der Variablen „Antwort“ gespeichert.

→ Die Variable „Name“ übernimmt den Text (z. B. Herbert) der Variablen *Antwort*.

→ Der Benutzer wird nach seinem Alter gefragt. Auch hier wird die Antwort (z. B. 15) in „Antwort“ gespeichert. Der Text in der Variablen *Antwort* wurde damit entfernt und ersetzt durch 15.

→ Die Variable „Alter“ übernimmt die Zahl (z. B. 15) der Variablen *Antwort*.

→ Das Programm gibt den Text aus, der aus dem Namen und dem Alter zusammengesetzt ist – z. B. „Herbert 15“.

Scratch:



Python (z. B. Online: https://www.online-python.com/online_python_compiler):

Kommentare können weggelassen werden. Diese sind mit # gekennzeichnet.

Frage nach dem Namen

```
name = input("Wie heißt du? ")
```

Frage nach dem Alter

```
alter = input("Wie alt bist du? ")
```

Ausgabe der Kombination aus Name und Alter

```
print(name + " " + alter)
```

Aufgabe:

Der dargestellte Scratch-Code fragt nach dem Alter und entscheidet dann basierend auf der Antwort, ob jemand als "Senior" oder "Junior" eingestuft wird. Probiere Scratch und Python aus!

Scratch:



Python:

Frage den Benutzer nach seinem Alter.

```
alter = int(input("Wie alt bist du? "))
```

Entscheide basierend auf dem Alter.

```
if alter > 50:
```

```
    print("Senior")
```

```
else:
```

```
    print("Junior")
```