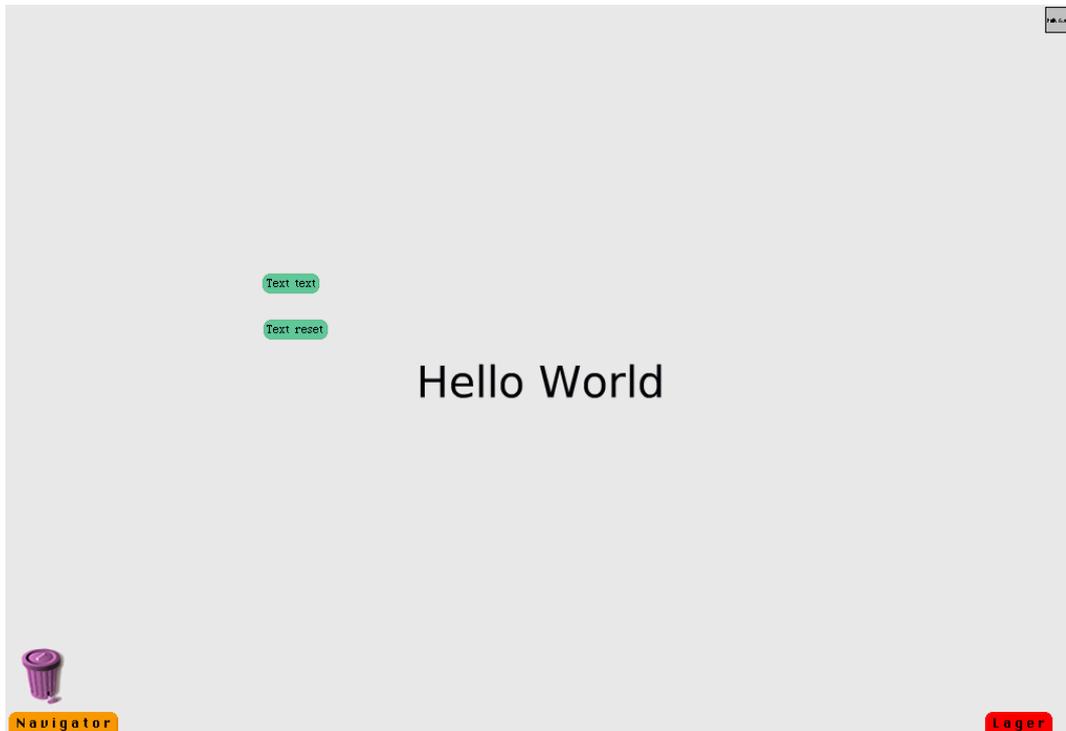


Hello World

Ein Squeak Etoys Projekt von Christian Nosko



Dieses Projekt ist für all jene, die dieses Programmierbeispiel auch hier suchen: Der Klassiker „Hello World“ in Etoys.

Inhalte

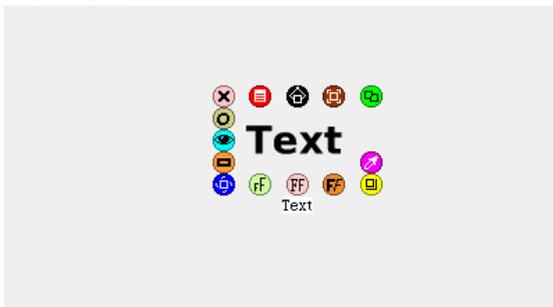
- Textfeld
- Objekteigenschaften ändern
- Erstellen von Skripten
- Speichern

Ziehe aus der Klappe Lager das Textfeld in die Welt.



Halte nun die Alt-Taste gedrückt und klicke auf das Textfeld.

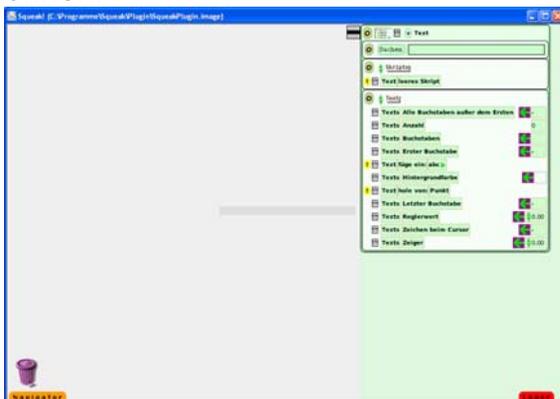
Nütze den gelben Smartie „Größe ändern“, um das Textfeld breiter zu machen.



Lösche anschließend den Text, sodass nur mehr ein grauer Textbalken sichtbar ist.

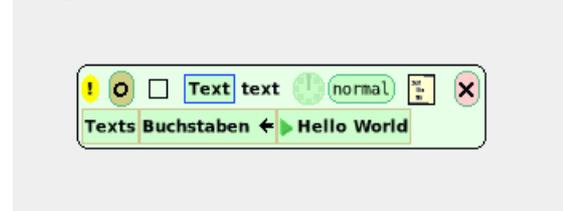
Halte nun die Alt-Taste gedrückt und klicke auf den grauen Textbalken.

Klicke auf das türkise Smartie des Textbalkens, um den Beobachter zu öffnen.

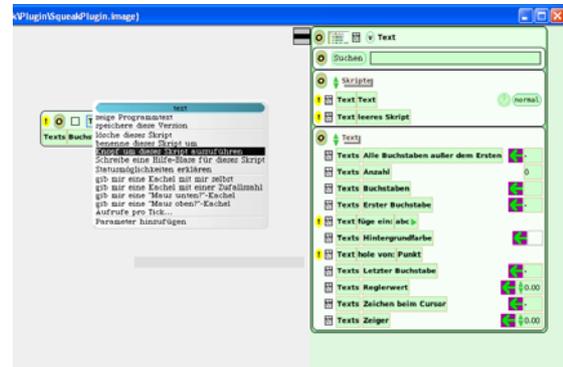


Erstelle ein Skript „text“ und ziehe aus der Kategorie „Text“ die Kachel „Texts Buchstaben“ am grünen Pfeil in das Skript.

Trage nun als Wert „Hello World“ ein:



Ein Klick auf „Text“ macht ein Menü sichtbar:



Klicke auf „Knopf um dieses Skript auszuführen“ und positioniere den Knopf in der Welt.

Das Skript „text“ kannst du durch einen Klick auf den Kreis unsichtbar machen.

Klickst du nun auf den Knopf, wird der Text „Hello World“ in der Welt sichtbar.

Reset

Ebenso leicht lässt sich ein Reset-Knopf erzeugen: Öffne den Betrachter für das Textfeld.

Erstelle nun ein Skript „reset“ und ziehe aus der Kategorie „Text“ die Kachel „Texts Buchstaben“ am grünen Pfeil in das Skript.

Lasse den Wert leer.

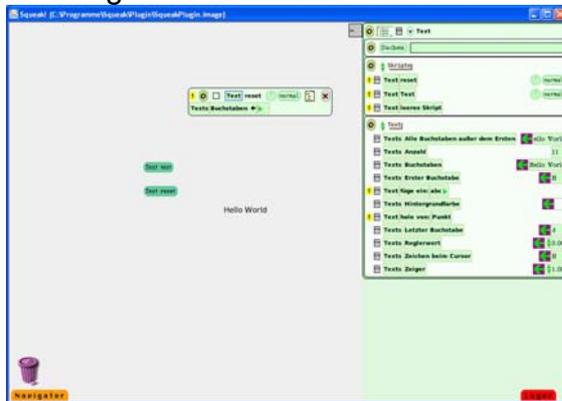


- Verändere die Eigenschaften des Textfeldes.
- Füge noch einen zweiten Text ein.

Erstelle auch hier wieder einen „Knopf um dieses Skript auszuführen“ und positioniere den Knopf in der Welt.

Das Skript „reset“ kannst du durch einen Klick auf den Kreis unsichtbar machen.

Das Ergebnis könnte so aussehen:



Speichern

Speichere dein Projekt, indem du in der Klappe Navigator auf „Veröffentlichen“ klickst.

Gib einen Namen für dein Projekt ein und klicke anschließend auf „ok“.



Weiterführung

- Zeichne ein Bild um den Text.