

PicoBoard-Installation für Scratch 2.0 unter Windows

Zuerst wird auf der Website von Scratch (<http://scratch.mit.edu>) der Menüpunkt **Entwickeln** aufgerufen:



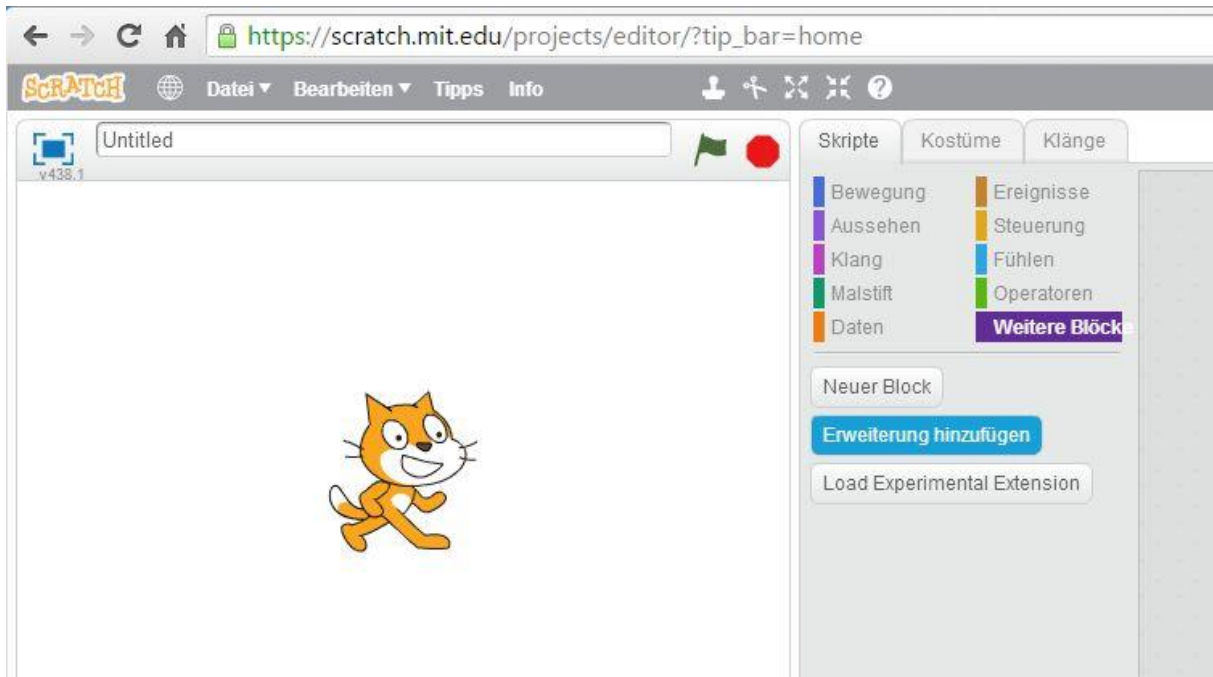
Daraufhin erscheinen die verschiedenen Code-Blöcke für Scratch (Bewegung, Aussehen, usw.)
Hier den Menüpunkt **Weitere Blöcke** aktivieren.



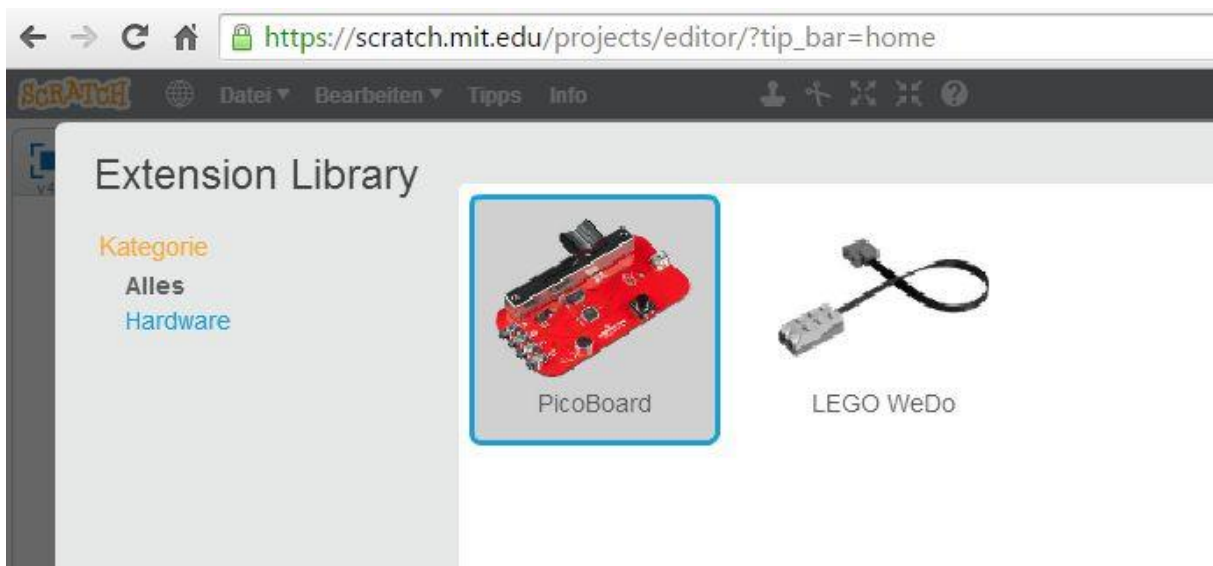
Es stehen derzeit dann weitere drei Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung.
Wir wählen **Erweiterung hinzufügen** aus.



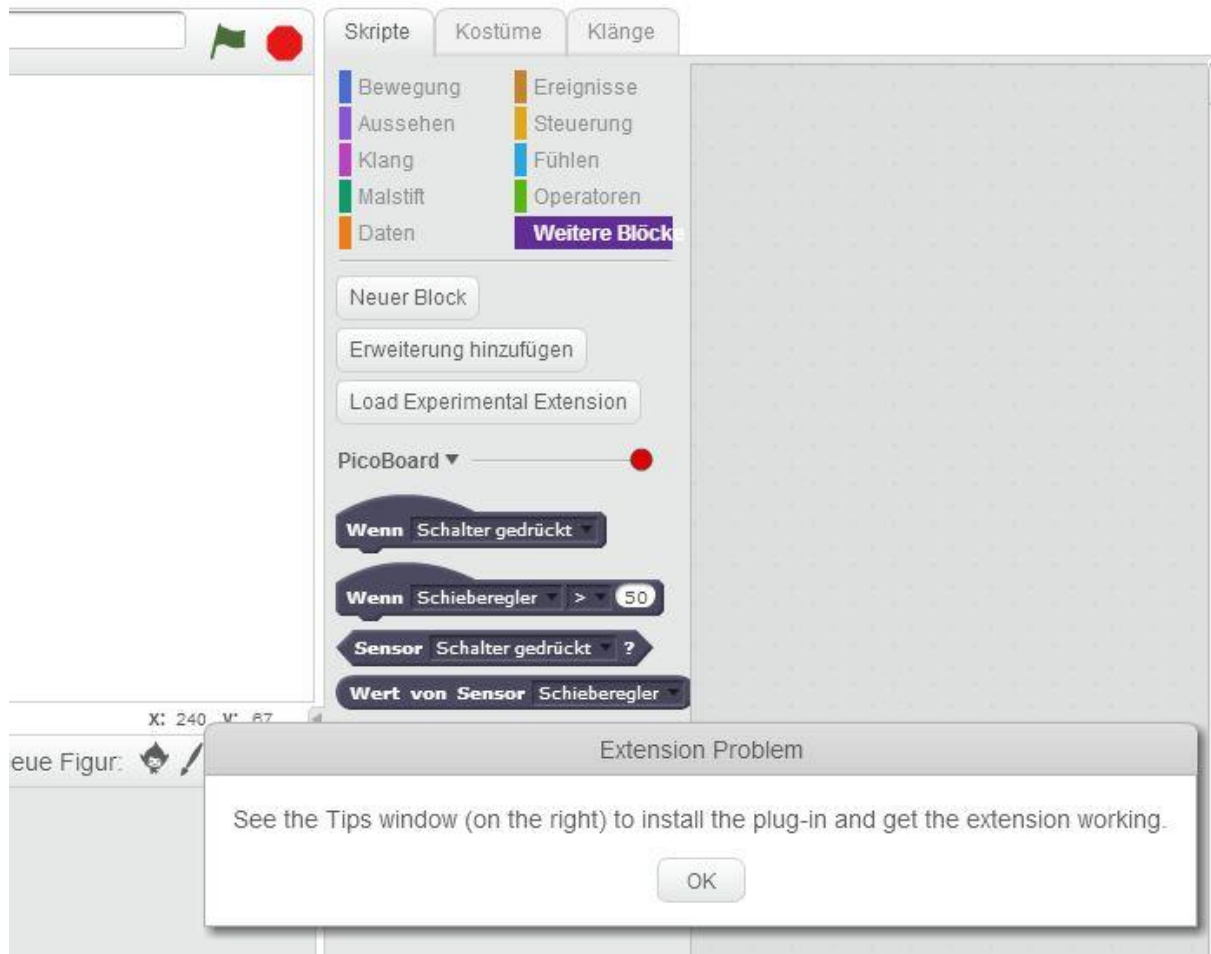
WICHTIG: Die Erweiterung müssen nach jedem Neustart von Scratch 2.0 im Browser neu hinzugefügt werden.



Die „Extension Library“ enthält derzeit nur die zwei Optionen **PicoBoard** und **LEGO WeDo**. Wir wählen **PicoBoard** aus:



Daraufhin werden die Blöcke für das PicoBoard angezeigt, der Status ist jedoch noch auf Rot und bedeutet, dass zuvor noch ein Plug-In installiert werden muss.



Rechts erscheint auch ein Fenster mit wichtigen Hinweisen und Links für die Installation des Plug-Ins:



WICHTIG: Installiere das Plug-In.

You'll need to install a plugin to use Scratch with a hardware device. Choose the plugin to download based on your computer and the web browser you use for Scratch. If you use a browser other than Chrome, choose one of these two options:

- [Windows \(other browsers\)](#)
- [Mac \(other browsers\)](#)

If you use the browser Chrome, you will need to download and install two pieces of software:

- [Windows \(Chrome\)](#) and helper [here](#)
- [Mac \(Chrome\)](#) and helper [here](#)

You will need administrator access on your computer to install the plugin.

Um das Plug-In zu installieren, sind Windows-Administratorenrechte notwendig.

Installation für den Chrome Browser

Wir beschreiben hier zuerst die Vorgangsweise für den Chrome Browser unter Windows, wofür zwei Programmteile zu installieren sind (bei allen übrigen Standardbrowsern nur eines):

Zuerst wird das eigentliche Plug-In **Windows (Chrome)** heruntergeladen und installiert:

https://scratch.mit.edu/info/ext_download/

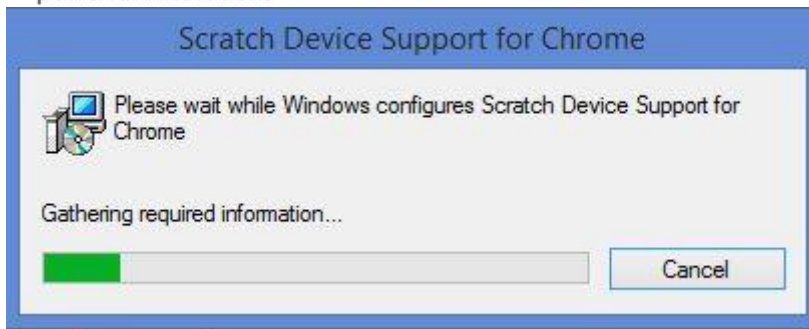
 ScratchDevicePluginChrome

21.07.2015 18:26

Windows Installer...

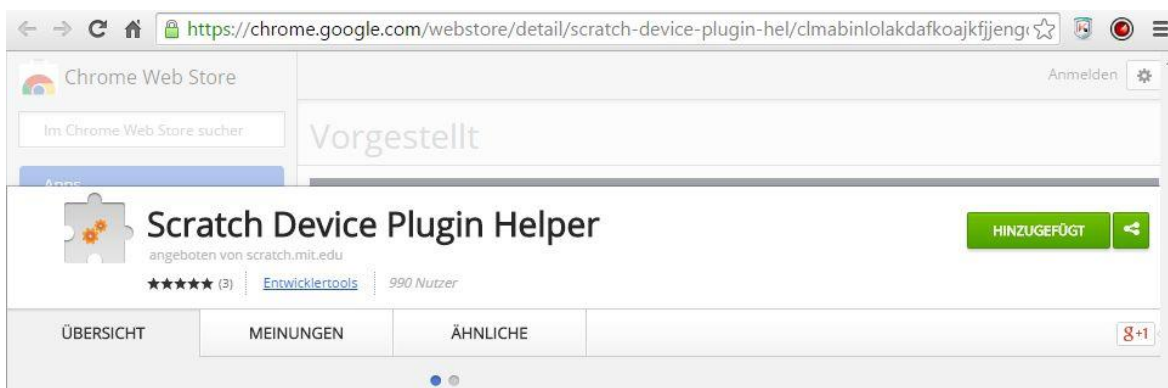
356 KB





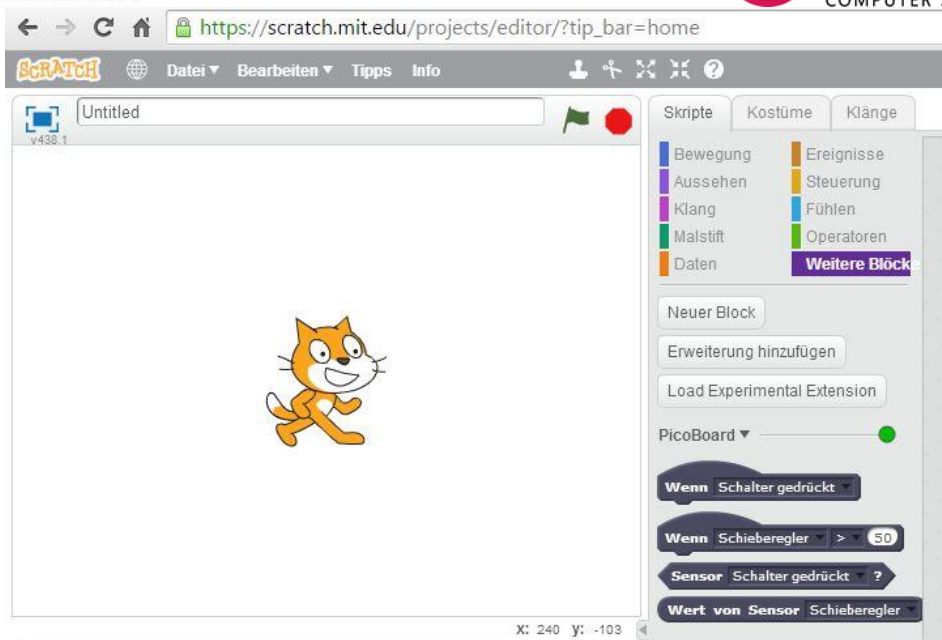
Danach wird noch für Google Chrome das kleine Helper-Tool installiert (unter **helper** [here](#) heruntergeladen).

Die Status-Anzeige sollte sich jetzt auf gelb geändert haben. Um die Installation für den Browser Google Chrome abzuschließen, muss der Browser beendet und neu gestartet werden und die Schaltfläche **Erweiterung aktivieren** angeklickt werden.

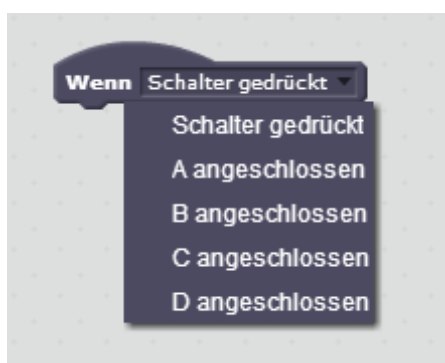
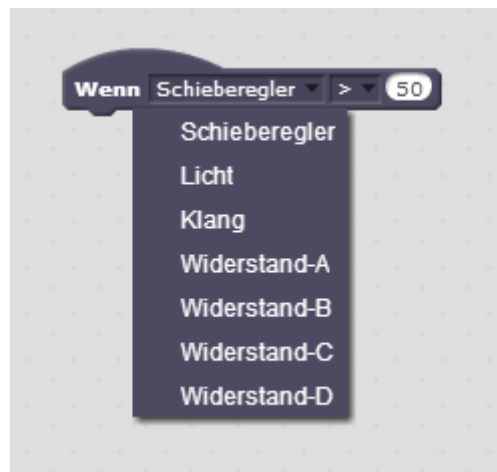


Danach kann Scratch 2.0 neu aufgerufen werden und nachdem die PicoBoard-Extension neu eingebunden wurde, sollte der Status auf Grün sein und das PicoBoard ist unter Scratch 2.0 einsatzbereit. Die Änderung des Status auf Grün kann auch erst nach einer kurzen Verzögerung erfolgen.





Nun können in den PicoBoard-Blöcken die Sensoren bzw. der Schalter ausgewählt werden:



In der deutschsprachigen Übersetzung der Blöcke ist hier offensichtlich ein Fehler vorhanden:

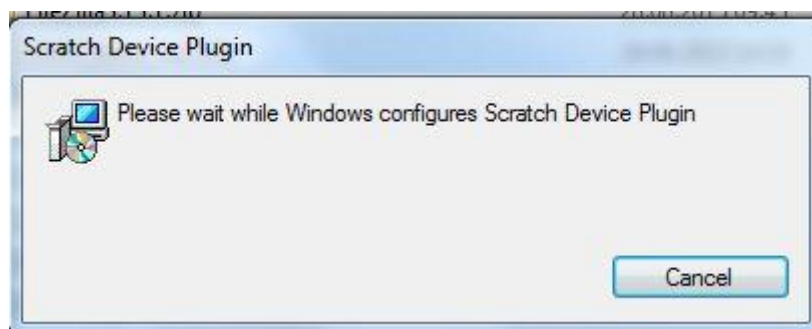
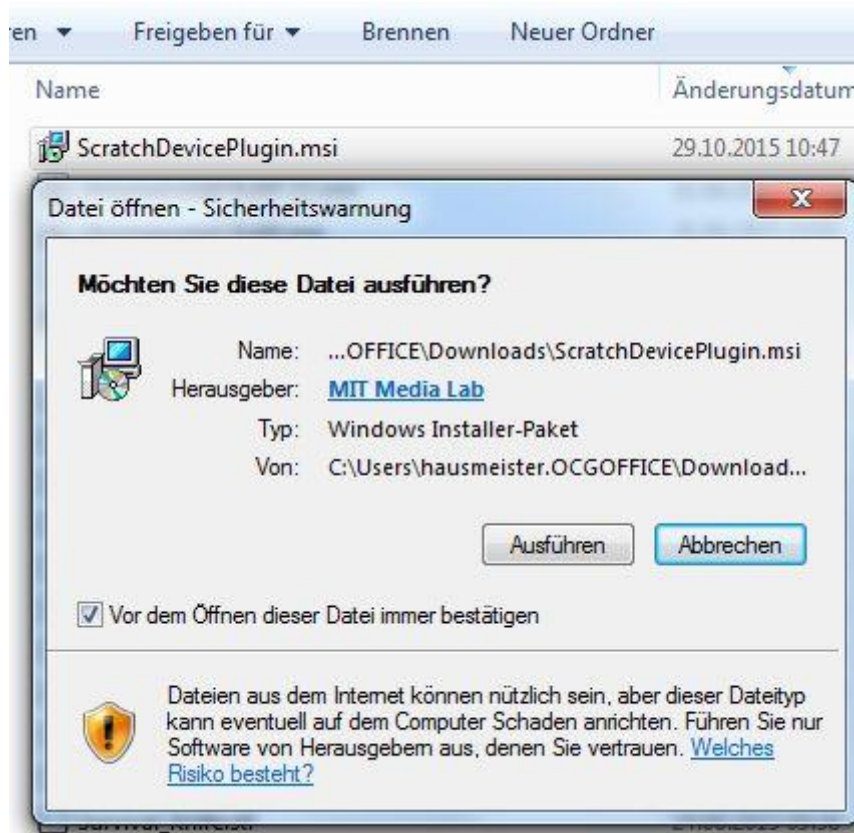
Anstatt „angeschlossen“ sollte es „geschlossen“ oder „verbunden“ („connected“) heißen.



Installation für den Firefox Browser

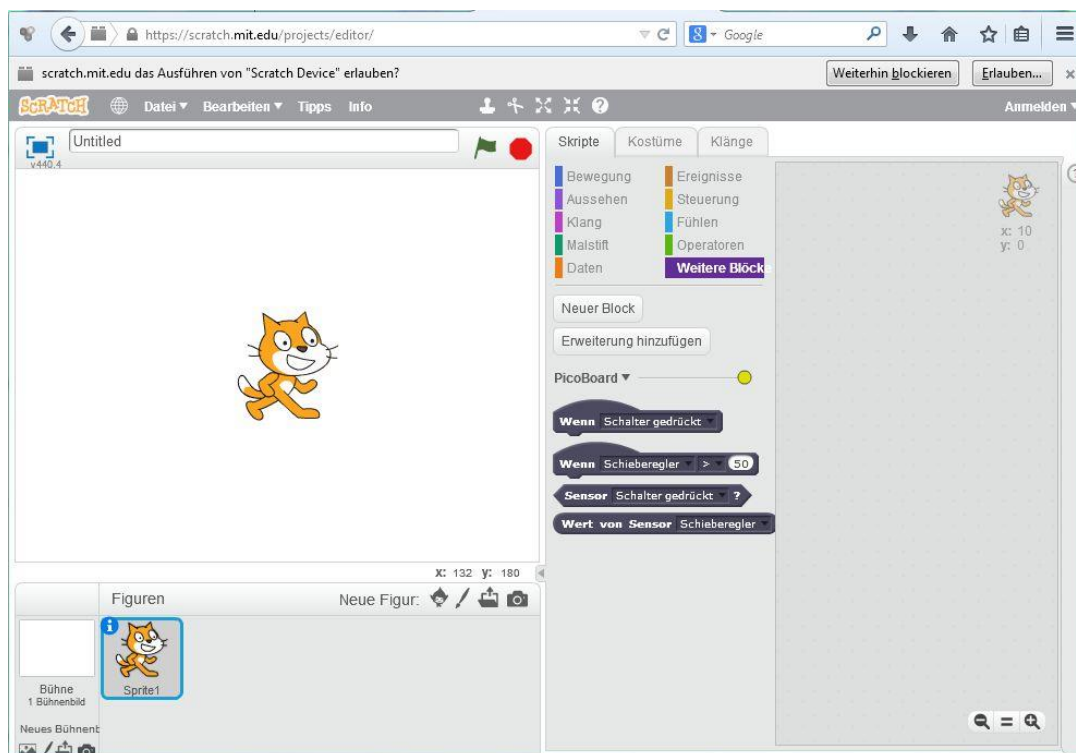
Dazu muss das Plug-In **Windows (other browsers)** heruntergeladen und installiert werden:

https://scratch.mit.edu/info/ext_download/

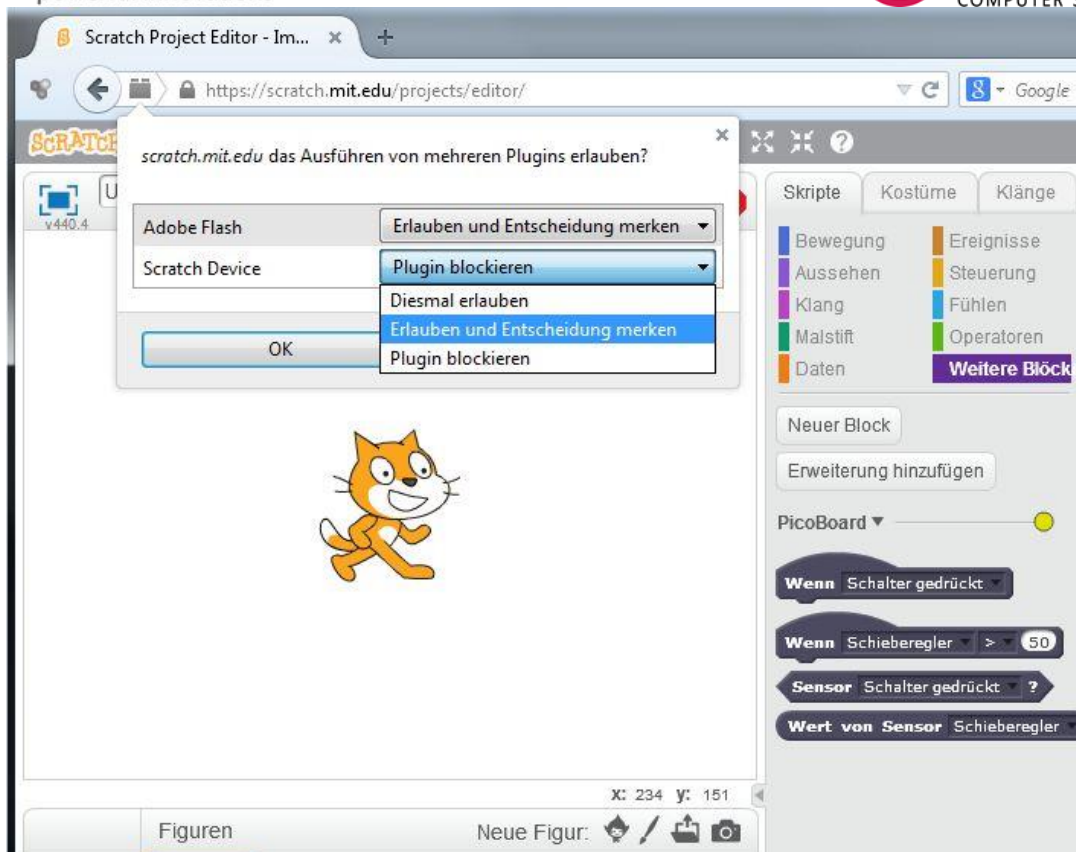


Nach dem Neustart von Firefox kann das installierte Plug-In blockiert sein und muss erst erlaubt werden (Siehe zweite Zeile oben).

Dazu klickt man zuerst rechts oben auf den Button **Erlauben...**

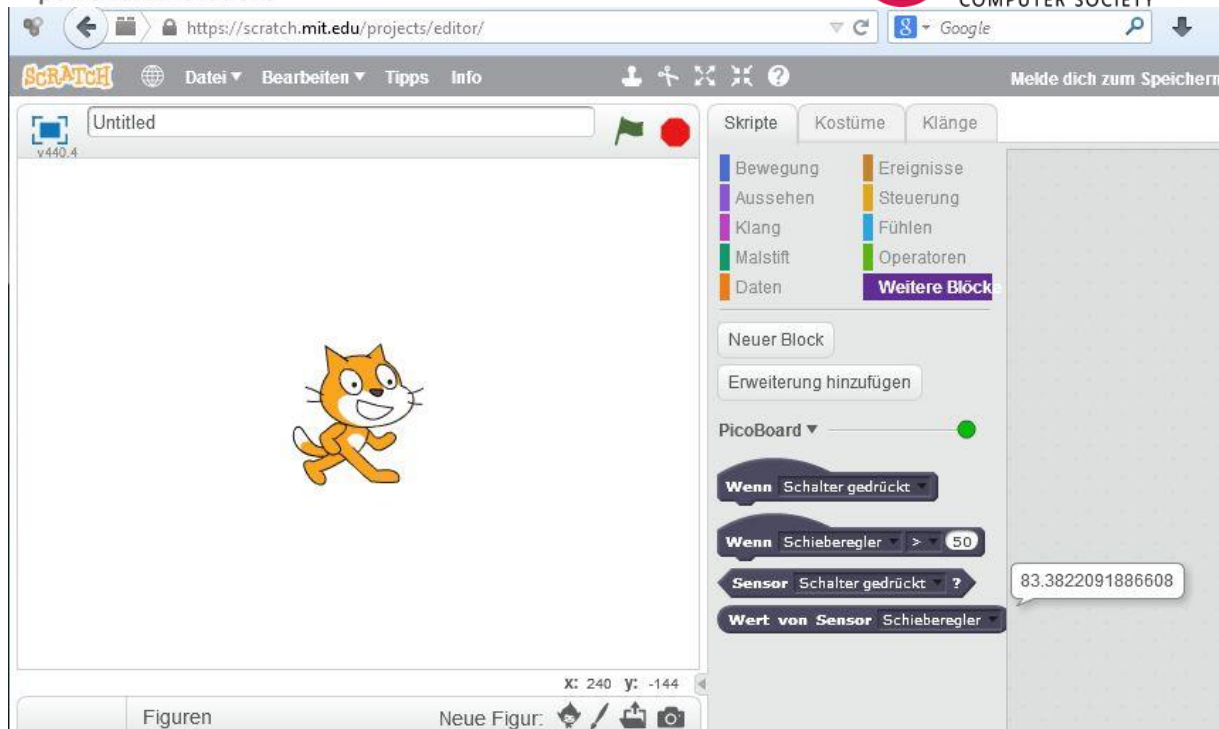


Und wählt danach den Menüpunkt **Erlauben und Entscheidung merken** aus:



Danach sollte sich die Farbe des gelben Punktes auf grün ändern und das Picoboard ist einsatzbereit!

Dies kann z.B. dadurch getestet werden, dass man auf den Block **Wert von Sensor** klickt:



Verwendung von PicoBoard unter Scratch 1.4:

Scratch 1.4 kann hier heruntergeladen werden:

https://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Für PicoBoard unter Scratch 1.4 sind normalerweise keine Treiberinstallationen notwendig. Diese werden bei bestehender Internet-Verbindung automatisch installiert.

Scratch 1.4 ist auch bereits auf dem Raspberry Pi vorinstalliert.

Informationen zu Coding-Aktivitäten finden sich auch auf der Coding4You-Plattform der OCG:



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

www.coding4you.at

<http://www.coding4you.at>



Coding4You.at ist ein gefördertes Projekt von netidee.at



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

www.coding4you.at