

BILDERVERZEICHNIS

Das Bild 2. 1 Das Reeves designbasierte Modell (2006)	5
Das Bild 2. 2 Die Seite von Construct 3	11
Das Bild 2. 3 Die Konfiguration eines neuen Projekts	11
Das Bild 2. 4 Der Bildschirm eines Layoutdisplays	12
Das Bild 2. 5 Das Symbol-Sprite	12
Das Bild 2. 6 Das Symbol-Particle	13
Das Bild 2. 7 Das Symbol „Text“	13
Das Bild 2. 8 Das Tiled Background – Symbol	13
Das Bild 2. 9 Input	14
Das Bild 2. 10 Behaviors	14
Das Bild 2. 11 Progress bar.....	14
Das Bild 2. 12 Lernmedien von Martua (2022) mit Construct über Wortschatz für Engischlernen.....	15
Das Bild 2. 13 Die Hauptfigur (Quelle: Selbstgemacht)	15
Das Bild 2. 14 Ein Beispiel für das Objekt (Quelle: Pinterest „pixanna.nl“)	16
Das Bild 2. 15 Das Spiel des Prototyps (Quelle: Selbstgemacht).....	16
Das Bild 2. 16 Das Schema der konzeptuellen Grundlage	21
Bild 4. 1 die erste Stufe - im Klassenraum (Selbstgemacht).....	33
Bild 4. 2 Homepage von Construct 3	34
Bild 4. 3 Die Register-Seite von Construct 3	34
Bild 4. 4 Die Hauptseite von Construct 3	35
Bild 4. 5 Das Layout von Construct 3.....	35
Bild 4. 6 Das Symbol von <i>Sprite</i> auswählen.....	36

Bild 4. 7 Animation Editor.....	36
Bild 4. 8 Die Herstellung der Hauptfigur mit einigen Animationen.....	37
Bild 4. 9 Um Behavior zu setzen	37
Bild 4. 10 Behaviors.....	38
Bild 4. 11 Instance Variables	39
Bild 4. 12 Variable String	39
Bild 4. 13 Abgearbeitetes Event Sheet.....	40
Bild 4. 14 Der Bildschirm des Codes "Der Computer"	40
Bild 4. 15 Der Bildschirm der Markierung	40
Bild 4. 16 Der erratene Wortschatz wird nicht/falsch geantwortet.....	41
Bild 4. 17 Der erratene Wortschatz ist richtig.....	41
Bild 4. 18 Die Implementation in der Klasse X IIS 3	42
Bild 4. 19 Die Implementation in der Klasse X TKJ 1	43
Bild 4. 20 Die erste Stufe im Klassenraum zum Thema „Möbel und Geräte“..	45
Bild 4. 21 Die zweite Stufe zum Thema „Hobbys“	45

