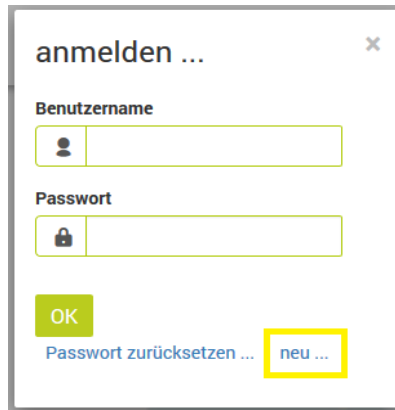


3.2 Einen eigenen Zugang einrichten

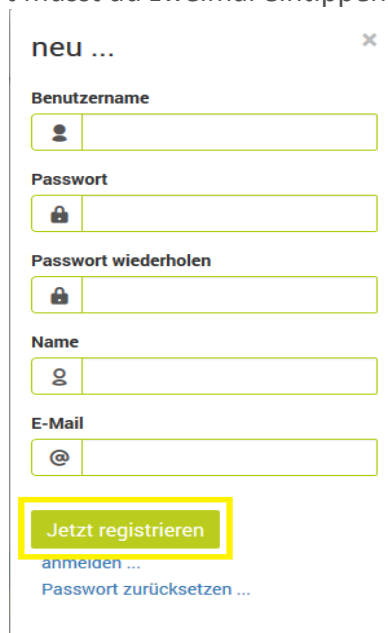
Du kannst auch ohne eigenen Zugang sofort loslegen. Aber mit einem Zugang kannst du deine Programme speichern. So kannst du immer wieder weiterarbeiten.

Klicke dazu links oben auf das Männchen und wähle „anmelden“:

Wenn du schon einen Zugang hast, kannst du deine Daten hier angeben. Sonst klicke rechts unten auf „neu“:

The screenshot shows a login dialog box titled 'anmelden ...'. It contains two input fields: 'Benutzername' (Username) with a person icon and 'Passwort' (Password) with a lock icon. Below these fields are three buttons: a green 'OK' button, a blue link 'Passwort zurücksetzen ...', and a blue button 'neu ...' which is highlighted with a yellow border.

Du musst dir jetzt einen Benutzernamen und ein Passwort vergeben – deine Lehrerin oder dein Lehrer hilft dir dabei. Das Passwort musst du zweimal eintippen.

The screenshot shows a registration dialog box titled 'neu ...'. It contains five input fields: 'Benutzername' (Username) with a person icon, 'Passwort' (Password) with a lock icon, 'Passwort wiederholen' (Repeat password) with a lock icon, 'Name' with a person icon, and 'E-Mail' with an '@' icon. At the bottom, there is a green button 'Jetzt registrieren' highlighted with a yellow border, and two blue links: 'anmelden ...' and 'Passwort zurücksetzen ...'.

„Name“ und „E-Mail“ musst du nicht ausfüllen. Das Feld „Name“ kann aber sinnvoll sein. Die Programmierumgebung begrüßt dich dann später beim Anmelden mit deinem Namen.

Am besten schreibst du dir deine Zugangsdaten gut auf. Klicke dann auf „registrieren“ und fertig!

Wenn du angemeldet bist, wird in der Programmierumgebung dein Männchen blau.