

# Die Katze zeichnet

Speichere die folgenden Aufgaben in einer eigenen Datei 05katze\_zeichnet.

## Aufgabe 1:

Was passt zusammen? Verbinde und begründe kurz.

<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>
<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>

## Aufgabe 2:

In der ersten Aufgabe gibt es ein Programm, in dem die Katze zehn Quadrate nebeneinander zeichnet. Erweitere das Programm so, dass die Katze zehnmal zehn Quadrate zeichnet.



## Aufgabe 3:

Beschreibe, was der folgende Programmcode auslöst. (Die Katze wurde durch einen Ball ersetzt, was das Abprallen am Rand einfacher macht.)



## Zusatzaufgabe 4:

Schreibe ein Programm, das die Katze das „Haus vom Nikolaus“ zeichnen lässt. Verändere es dann so, dass sie fünf Häuser direkt nebeneinander zeichnet.

## Zusatzaufgabe 5:

Zeichne die folgenden 4 Umriss mit deiner Katze:



From:  
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:  
<https://info-bw.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:kapitel06:start?rev=1523544806>

Last update: **12.04.2018 14:53**

