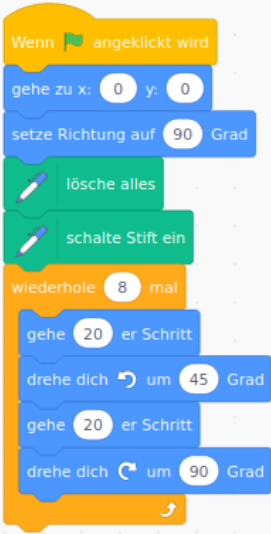
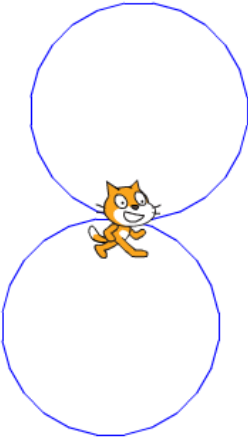
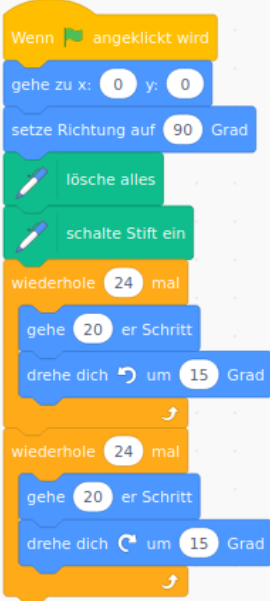





Die Katze zeichnet

Speichere die folgenden Aufgaben in einer eigenen Datei 05katze_zeichnet.

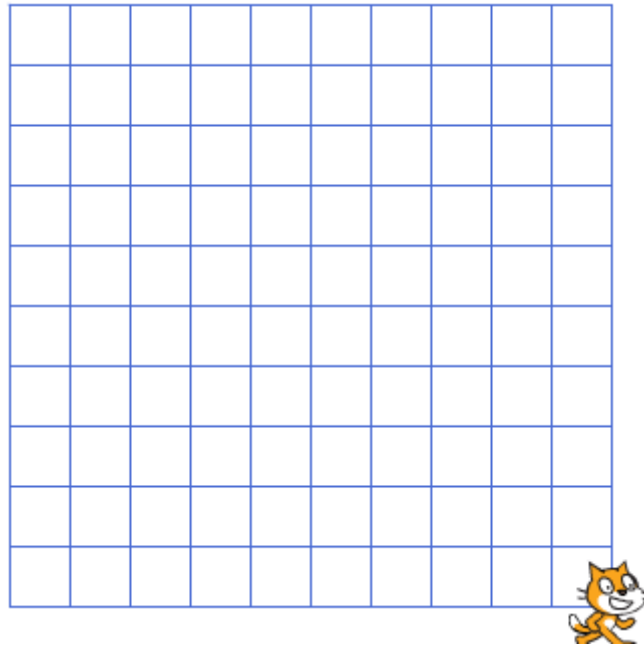
Aufgabe 1:

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.)

```
Wenn angeklickt
  gehe zu x: 0 y: 0
  setze Richtung auf 90
  drehe dich um Zufallszahl von 20 bis 60 Grad
  wische Malspuren weg
  schalte Stift ein
  wiederhole fortlaufend
    falls wird Rand berührt? dann
      pralle vom Rand ab
      ändere Stiftfarbe um 10
    sonst
      gehe 10 er-Schritt
```

The code is written in Scratch blocks. It starts with a 'Wenn angeklickt' block, followed by 'gehe zu x: 0 y: 0', 'setze Richtung auf 90', 'drehe dich um Zufallszahl von 20 bis 60 Grad', 'wische Malspuren weg', and 'schalte Stift ein'. Then there is a 'wiederhole fortlaufend' loop containing an 'if' block: 'falls wird Rand berührt? dann' with 'pralle vom Rand ab' and 'ändere Stiftfarbe um 10' inside, and 'sonst' with 'gehe 10 er-Schritt' inside. A red ball is shown in the top right corner with coordinates x: 178 and y: -69.

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=1581601259>

Last update: **13.02.2020 13:40**

