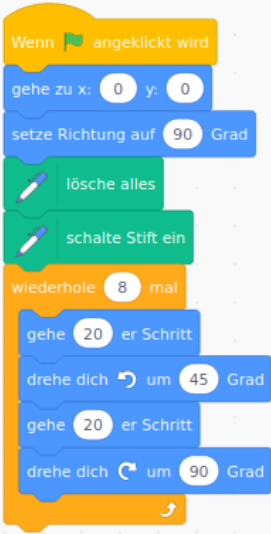
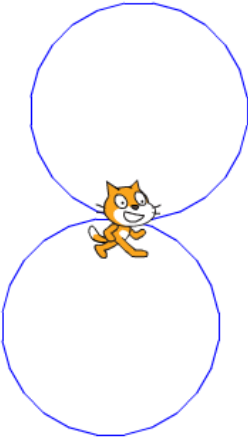
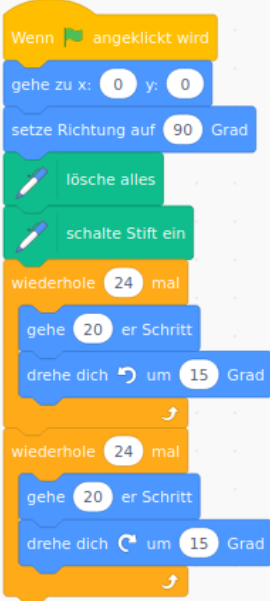





Die Katze zeichnet

Speichere die folgenden Aufgaben in einer eigenen Datei 05katze_zeichnet.

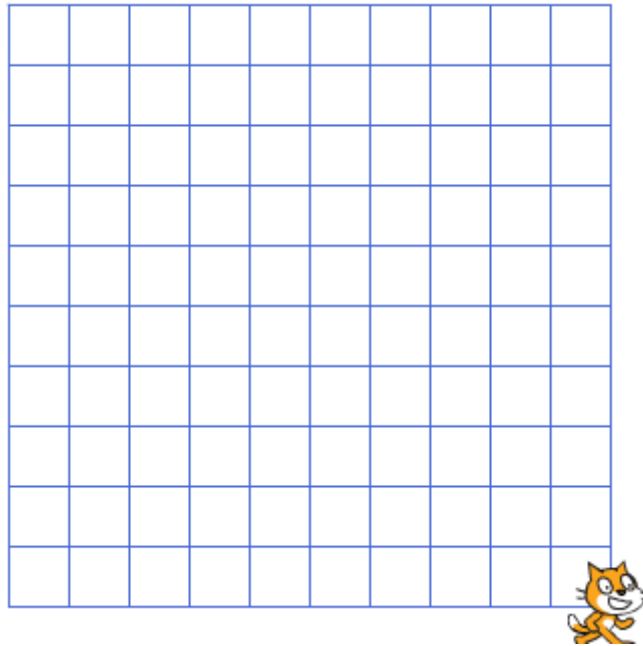
Aufgabe 1:

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.)



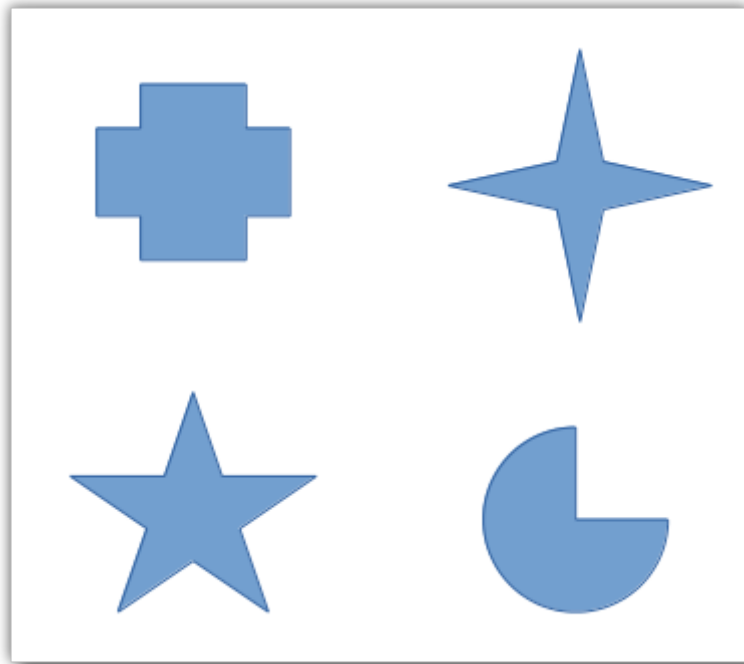
Zusatzaufgabe 4:

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 Umrisse mit deiner Katze:



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

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:kapitel06:start?rev=1581601277>

Last update: **13.02.2020 13:41**

