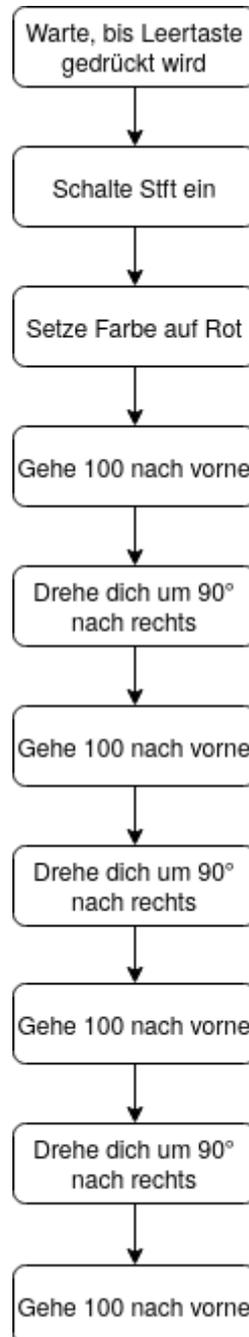
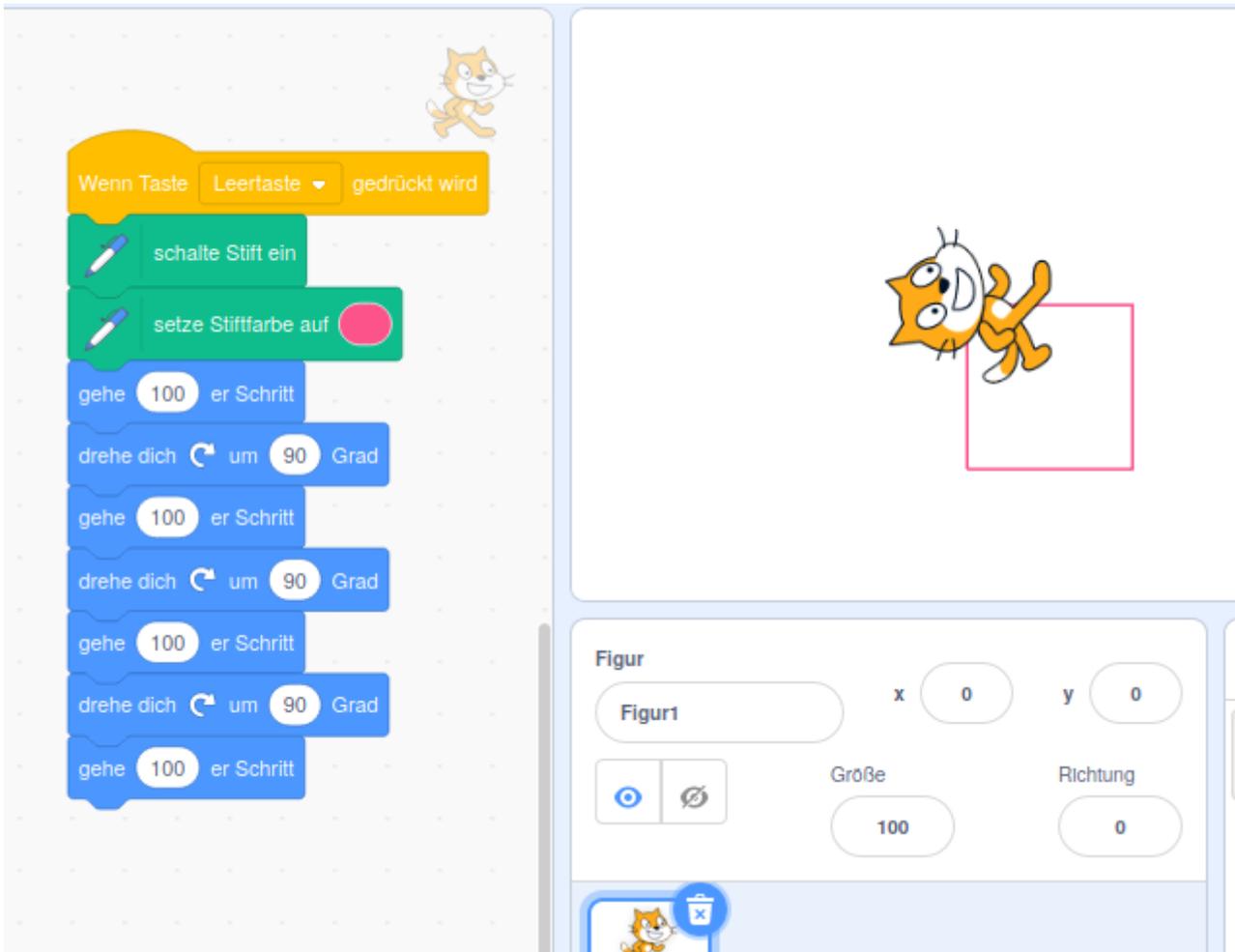


Anweisungen

Anweisungen sind die wichtigsten Elemente eines Algorithmus. Eine Folge von Anweisungen sieht als Flussdiagramm so aus:



Das Symbol für eine Anweisung ist also ein Rechteck. Wenn man diese Sequenz mit Scratch programmiert, sieht das so aus:



Aufgaben

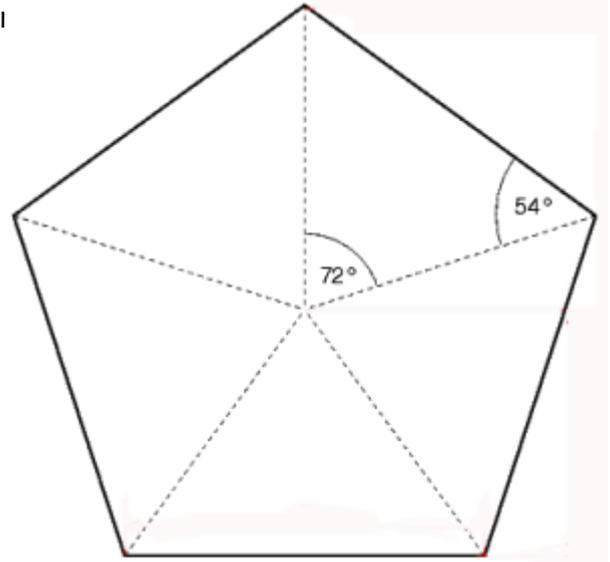
1

Schreibe ein Scratch Programm, um ein gleichseitiges Dreieck zu zeichnen:

1. Erstelle ein Flussdiagramm, das dein Programm beschreibt
2. Programmiere das Programm mit Scratch

2

Schreibe ein Scratch Programm, um ein regelmäßiges Fün



1. Erstelle ein Flussdiagramm, das dein Programm beschreibt
2. Programmiere das Programm mit Scratch

From:

<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:

<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:anweisungen:start>

Last update: **30.01.2020 12:55**

