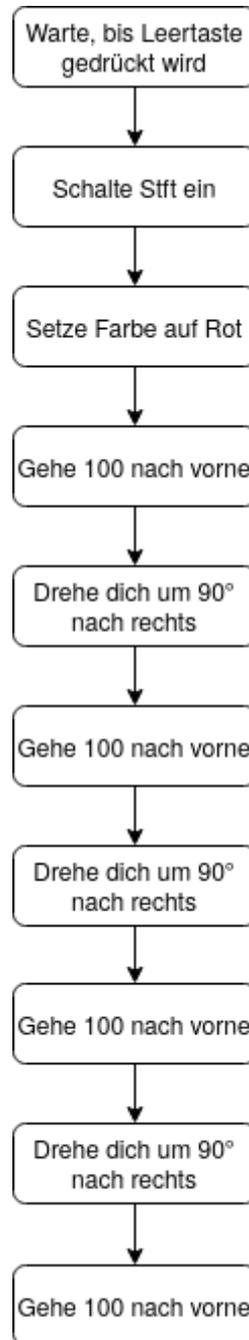
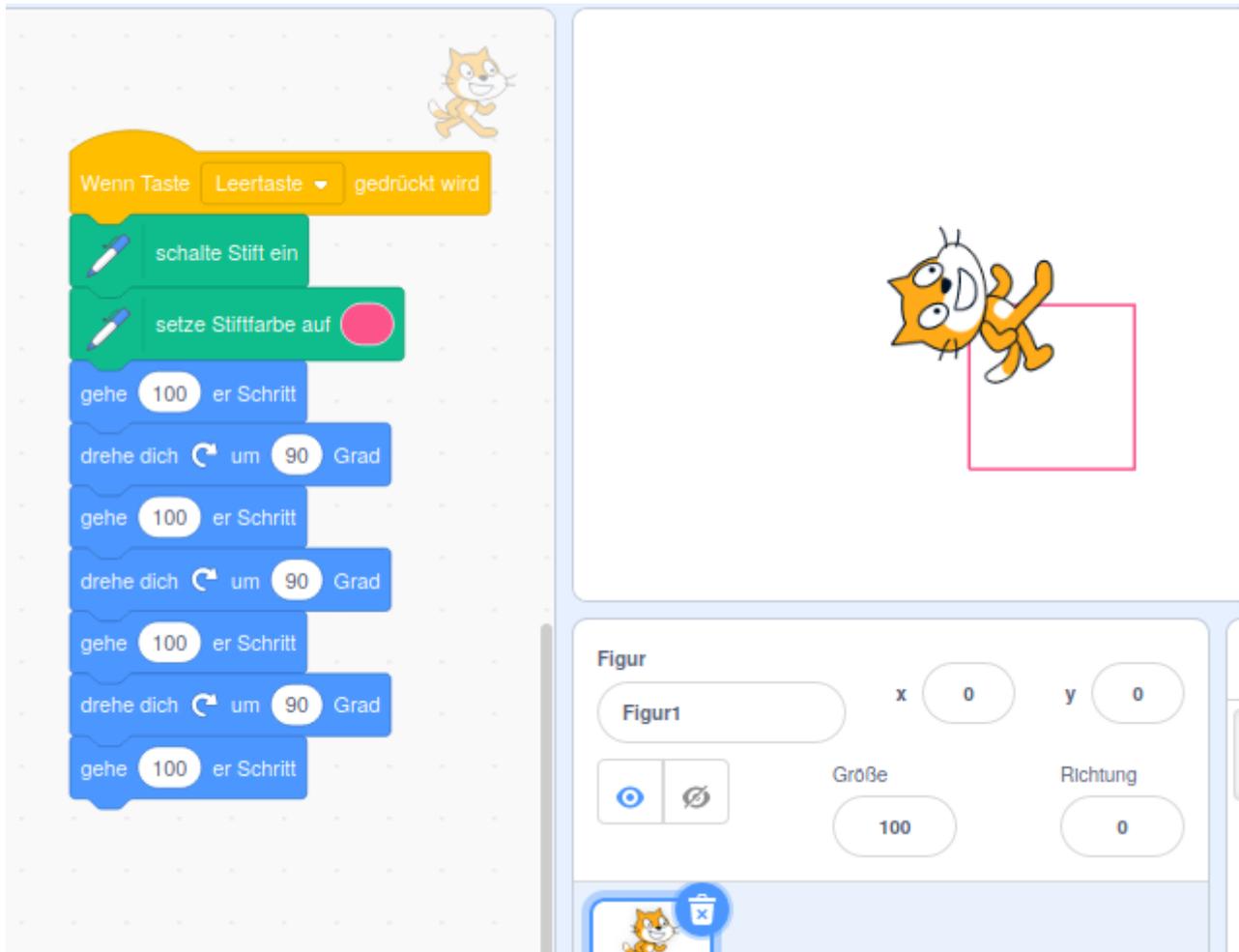


Anweisungen

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:



The image shows a Scratch workspace. On the left is the script area with a sequence of blocks: a yellow 'Wenn Taste' block with 'Leertaste' selected and 'gedrückt wird'; a green 'schalte Stift ein' block; a green 'setze Stiftfarbe auf' block with a pink color swatch; three blue 'gehe 100 er Schritt' blocks; and three blue 'drehe dich um 90 Grad' blocks. On the right is the stage area showing a white background with a pink square and the Scratch cat character positioned at the top-left corner of the square. Below the stage is the 'Figur' (Sprite) panel, which includes a 'Figur1' dropdown, 'x' and 'y' coordinates set to 0, 'Größe' (Size) set to 100, and 'Richtung' (Direction) set to 0. There are also icons for 'Zeigen' (Show) and 'Verstecken' (Hide).

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

Permanent link: <https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:anweisungen:start?rev=1580384983>

Last update: **30.01.2020 12:49**

