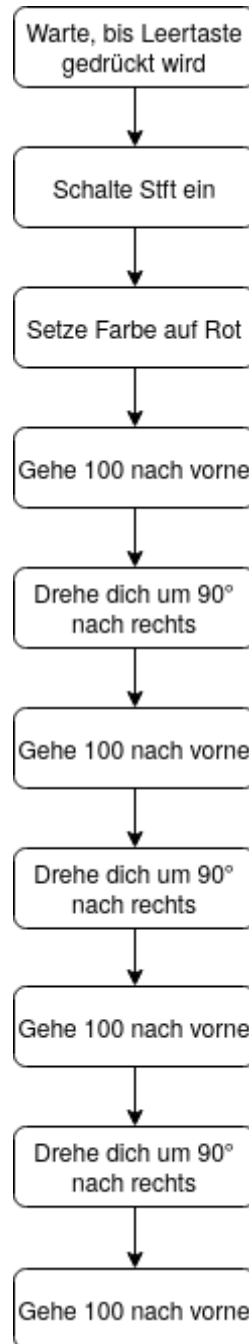


Anweisungen

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 script on the left and the stage on the right. The script consists of the following blocks:

- Wenn Taste Leertaste gedrückt wird
- schalte Stift ein
- setze Stiftfarbe auf (pink)
- gehe 100 er Schritt
- drehe dich um 90 Grad
- gehe 100 er Schritt
- drehe dich um 90 Grad
- gehe 100 er Schritt
- drehe dich um 90 Grad
- gehe 100 er Schritt

The stage shows a pink square with the Scratch cat character positioned at the top-left corner of the square.

Below the stage, the 'Figur' (Sprite) properties are visible:

- Figur: Figur1
- x: 0, y: 0
- Größe: 100
- Richtung: 0

Aufgaben

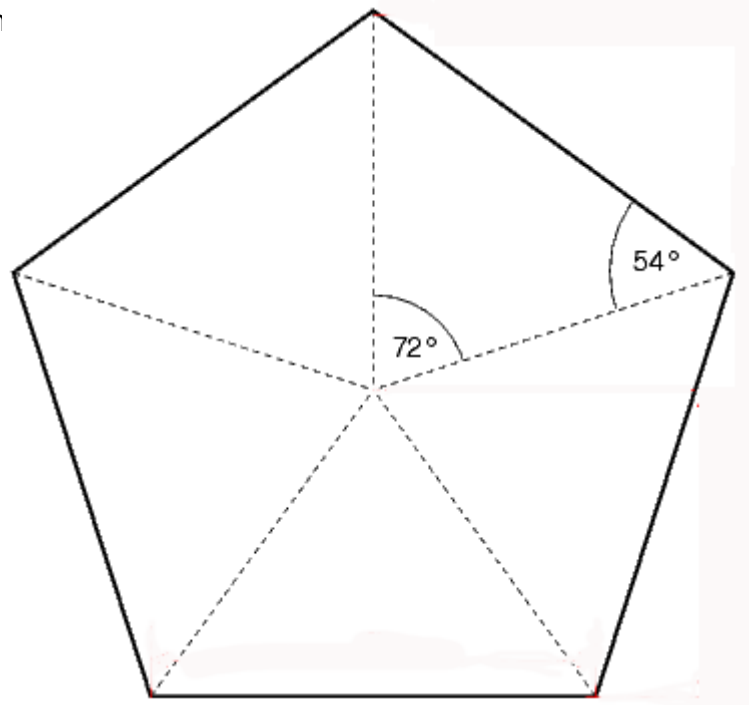
1

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 regel



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?rev=1580385289>

Last update: **30.01.2020 12:54**

