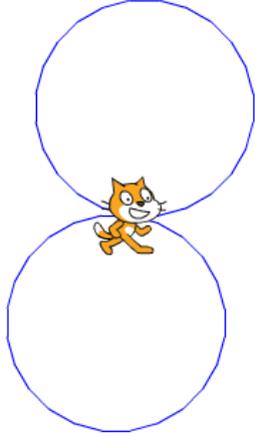
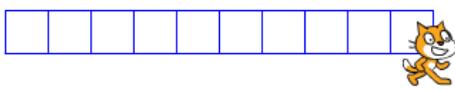
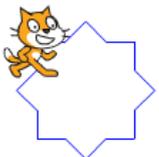


Die Katze zeichnet

Speichere die folgenden Aufgaben in einer eigenen Datei 05katze_zeichnet.

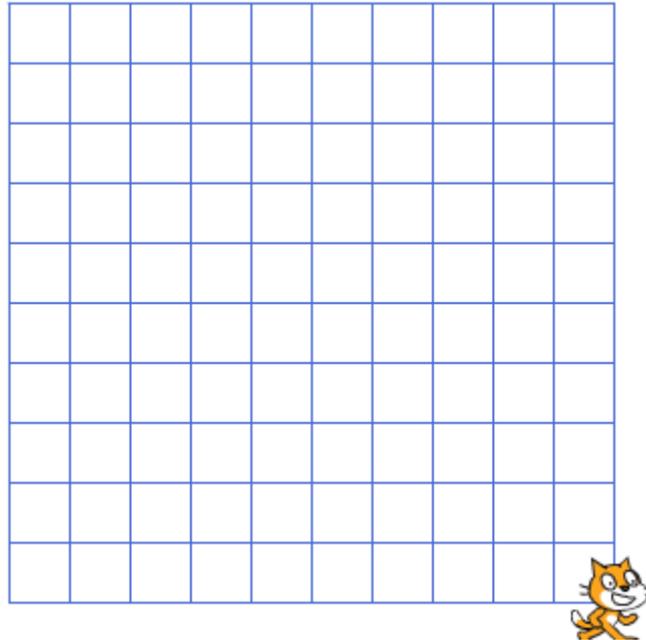
Aufgabe 1:

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.)



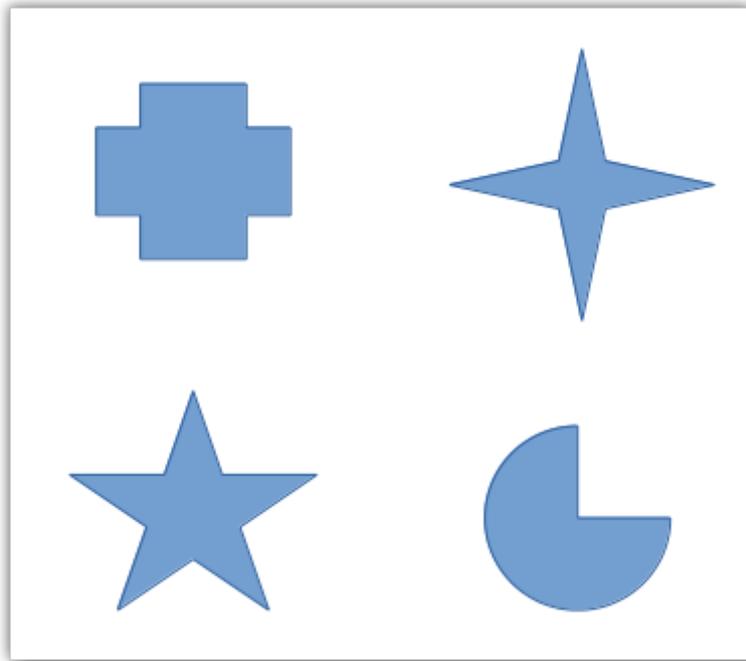
Zusatzaufgabe 4:

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

Permanent link:

<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:kapitel06:start>

Last update: **06.03.2020 14:57**

