Die Katze zeichnet

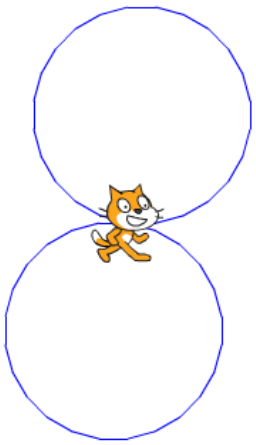
Speichere die folgenden Aufgaben in einer eigenen Datei `05katze_zeichnet`.

Aufgabe 1:

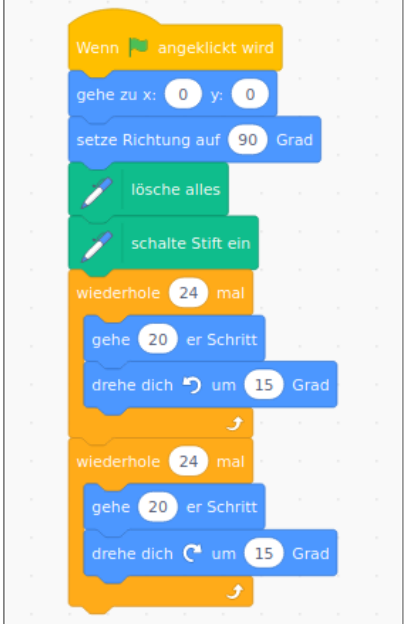
Was passt zusammen? Verbinde und begründe kurz.

1

2



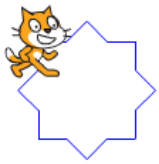
3



4

5

6



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?rev=1523544806

Last update: **12.04.2018 16:53**