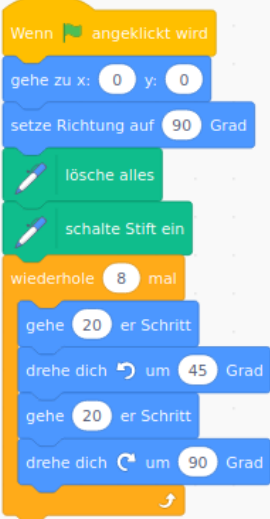
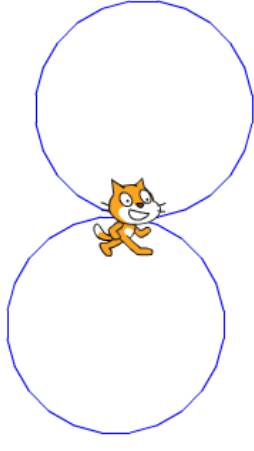
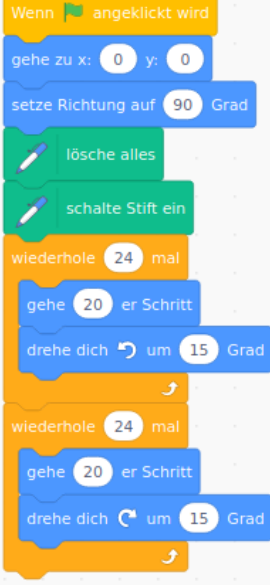
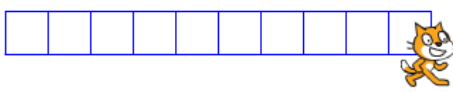
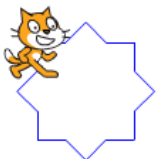


Die Katze zeichnet

Speichere die folgenden Aufgaben in einer eigenen Datei 05katze_zeichnet.

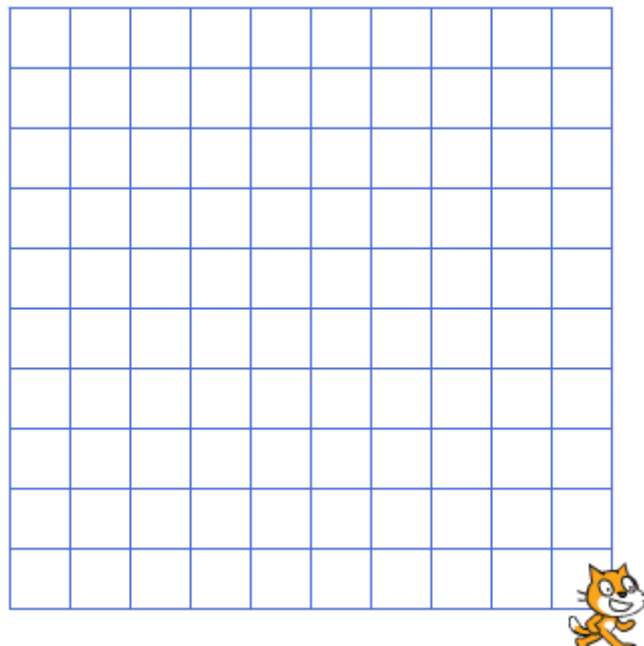
Aufgabe 1:

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 Umriss 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=1581601259>

Last update: **13.02.2020 14:40**

