Einführung Turtlegrafik mit BlueJ

Mit Turtle-Grafik, wird eine Bildbeschreibungssprache bezeichnet, bei der man sich vorstellt, dass ein stifttragender Roboter (die Schildkröte, engl. „turtle“) sich auf der Zeichenebene bewegt und mit einfachen Kommandos, wie Stift heben, senken, vorwärts laufen und drehen, gesteuert werden kann.

BlueJ-Vorlage

Um selbst Programme mit Turtle-Grafik schreiben zu können, benötigst du eine entsprechende Bibliothek. Die Vorlage https://codeberg.org/qg-info-unterricht/bluej-turtle-template enthält die Bibliothek `aplu5.jar` von Aegidius Plüss. Die zugehörige Dokumentation findest du hier: http://www.aplu.ch/classdoc/turtle/index.html

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

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen02:einfuehrung:start?rev=1642447165

Last update: **17.01.2022 20:19**