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

---

(A1)

- Lade dir die Vorlage herunter oder klone das Repository.
- Probiere die vorgegebenen Methoden aus.
- Ergänze die Methode `hausVomNikolaus`, so dass sie ein „Haus vom Nikolaus“ zeichnet.

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

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen02:einfuehrung:start?rev=1642447332

Last update: **17.01.2022 20:22**