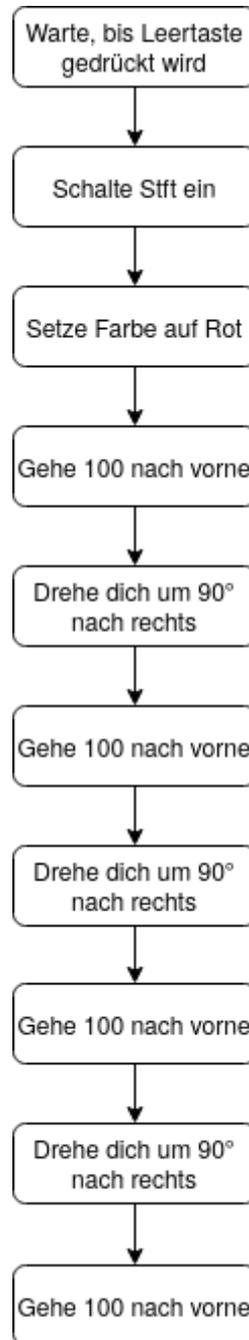


Anweisungen

Anweisungen sind die wichtigsten Elemente eines Algorithmus. Eine Folge von Anweisungen sieht als Flussdiagramm so aus:



Das Symbol für eine Anweisung ist also ein Rechteck. Wenn man diese Sequenz mit Scratch programmiert, sieht das so aus:

The image shows a Scratch script on the left and a stage on the right. The script consists of the following blocks:

- Wenn Taste **Leertaste** gedrückt wird
- schalte Stift ein
- setze Stifffarbe auf **pink**
- gehe **100** er Schritt
- drehe dich um **90** Grad
- gehe **100** er Schritt
- drehe dich um **90** Grad
- gehe **100** er Schritt
- drehe dich um **90** Grad
- gehe **100** er Schritt

The stage shows a pink square with the Scratch cat character positioned at the top-left corner of the square.

Aufgaben

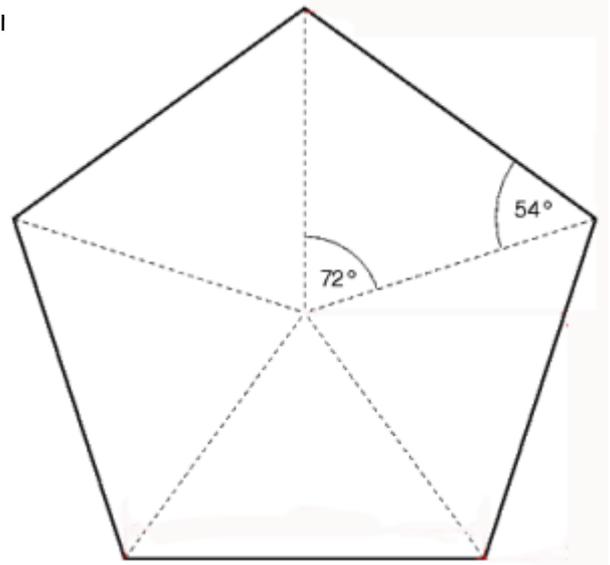
1

Schreibe ein Scratch Programm, um ein gleichseitiges Dreieck zu zeichnen:

1. Erstelle ein Flussdiagramm, das dein Programm beschreibt
2. Programmiere das Programm mit Scratch

2

Schreibe ein Scratch Programm, um ein regelmäßiges Fün



1. Erstelle ein Flussdiagramm, das dein Programm beschreibt
2. Programmiere das Programm mit Scratch

From:
<https://www.info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:anweisungen:start>

Last update: **30.01.2020 11:55**

