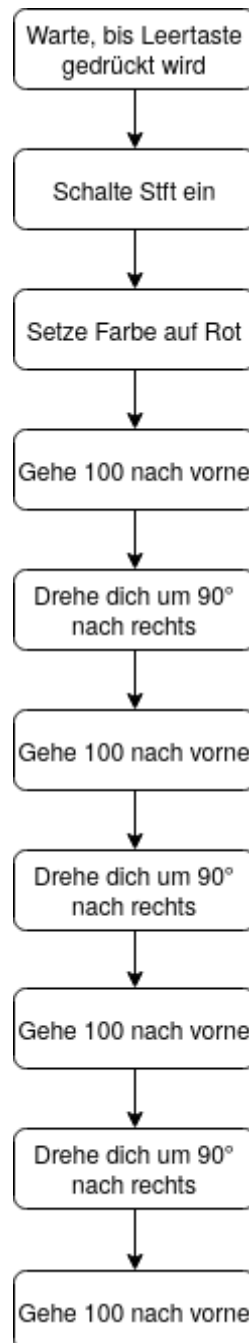
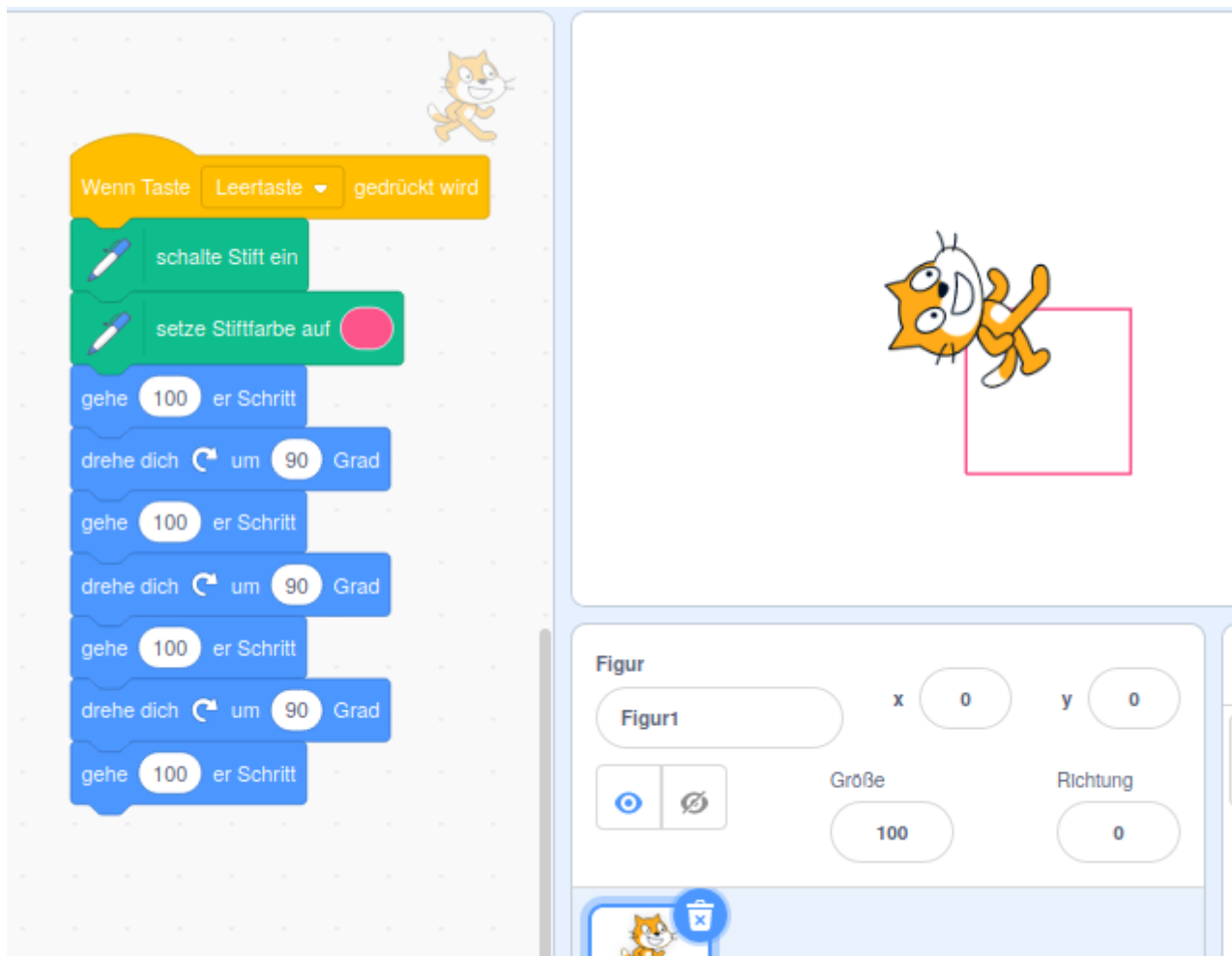


Anweisungen

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 workspace. On the left, a script is attached to the cat sprite. The script starts with a yellow 'Wenn Taste' (When key) block set to 'Leertaste' (Space key) and 'gedrückt wird' (is pressed). This is followed by a series of blocks: a green 'schalte Stift ein' (turn pen on) block, a green 'setze Stiftfarbe auf' (set pen color to) block with a pink color swatch, and a sequence of four blue 'gehe' (move) and 'drehe dich' (turn) blocks. Each 'gehe' block is set to '100' and 'er Schritt' (steps), and each 'drehe dich' block is set to 'um 90 Grad' (by 90 degrees). On the right, the stage shows the cat sprite at the top left of a pink square, which represents the drawing output of the script.

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

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:grundstufe:algorithmen:anweisungen:start?rev=1580384983>

Last update: **30.01.2020 11:49**

