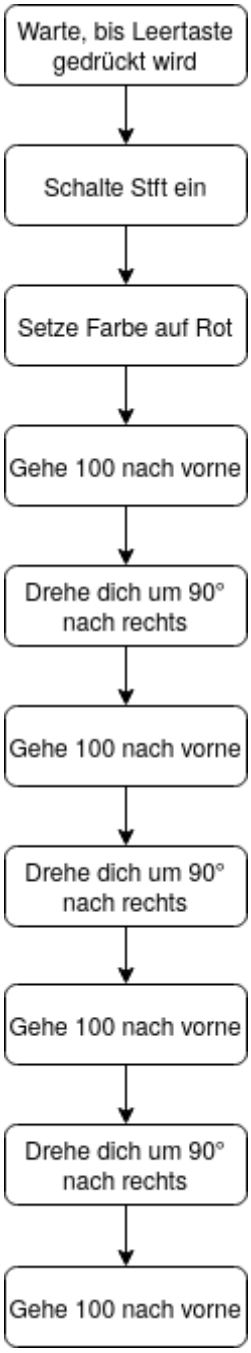
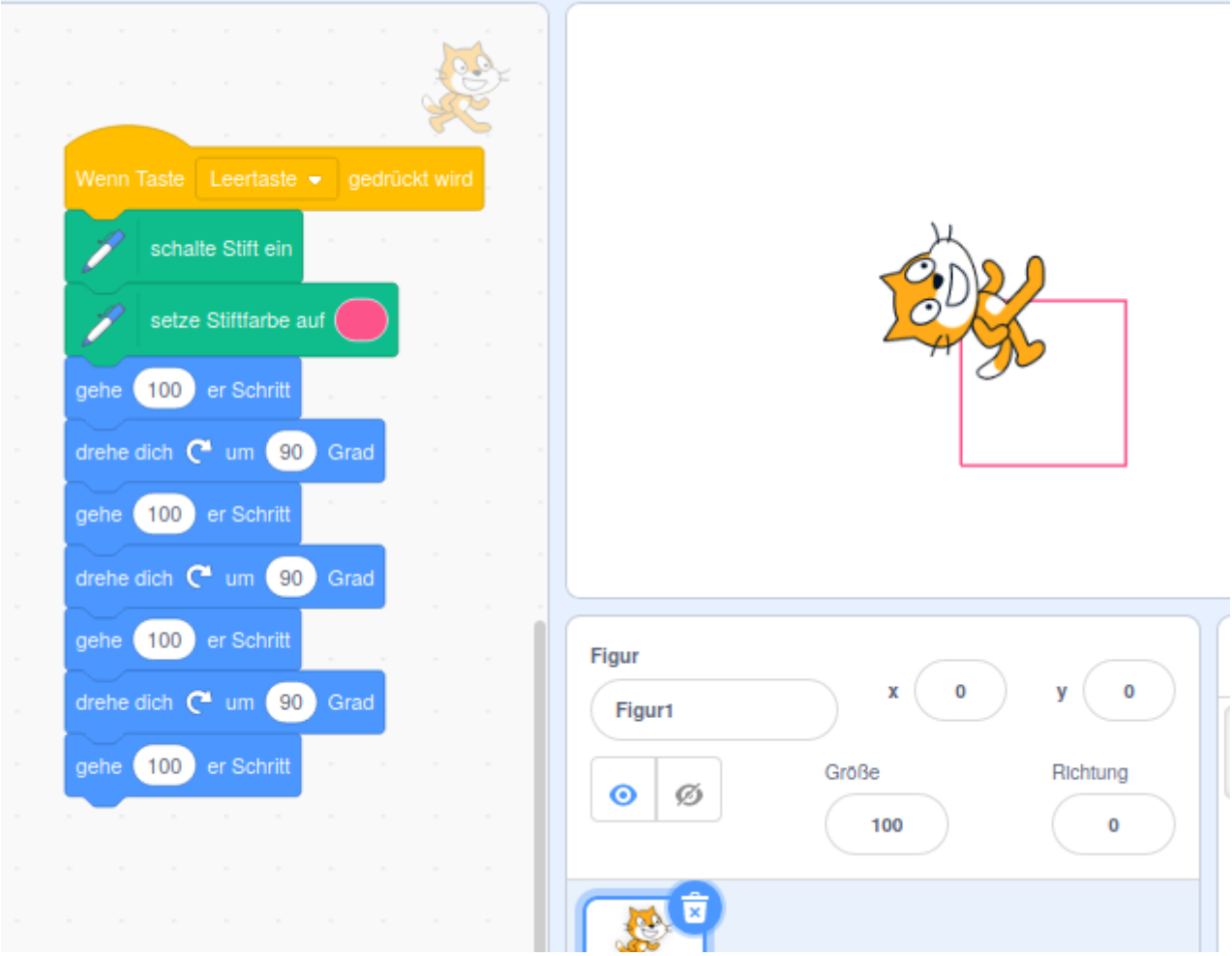
Anweisungen

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:



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 Fünfeck zu zeichnen:

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?rev=1580385232

Last update: **30.01.2020 11:53**