

## Beispiel eines Programms

```
t:TURTLE // t ist der Objektname (Bauplan ist die Klasse TURTLE)
f:FENSTER // f ist der Objektname (Bauplan ist Klasse FENSTER)
n:integer // n ist der Objektname (integer bedeutet ganze Zahl)
f.zeichne(t) // Schildkröte t wird im Fenster f dargestellt
```

```
t.LinienstärkeSetzen(3) // Gezeichnete Linie ist 3 Pixel breit
t.FarbeSetzen(weiß) // Linienfarbe ist weiß
n := 72 // Die Zahl n bekommt den Wert 72 zugewiesen
Vieleck() // Springen zur neuen Programm-Methode „Vieleck“
t.FarbeSetzen(gelb) // Linienfarbe ist gelb
n := 2 // Die Zahl n bekommt den neuen Wert 2 zugewiesen
```

```
wiederhole 4 mal // Die folgenden Zeilen bis *wiederholen werden
                    4 mal gemacht
    n := n + 1 // Von Rechts nach Links: zum aktuellen Wert 2
                wird 1 addiert und unter dem Namen n gemerkt.
    Vieleck() // Springen zur neuen Programm-Methode „Vieleck“
    // Neuer Startpunkt fürs nächste Vieleck
    t.StiftAuf() // Keine Linie mehr zeichnen
    t.rechts(135) // Um 135 Grad nach „rechts drehen“
    t.vor(80) // Die Schildkröte t geht 80 Pixel nach vorne
    t.links(135) // Um 135 Grad nach „links drehen“
    t.FarbeSetzen(blau) // Linienfarbe ist blau
    t.StiftAb() // Linie wieder zeichnen
*wiederhole
```

Zähl-Schleife

```
methode Vieleck // Zusammenfassen von Schritten zu einer Methode
    wiederhole (n) mal
        t.vor(500/n) // t geht n-te Bruchteil von 500 nach vorne
        t.links(360/n) // n-te Bruchteil einer vollständigen Drehung
    *wiederhole
ende
```

Methode