

Programmieren lernen 2 Schleifen

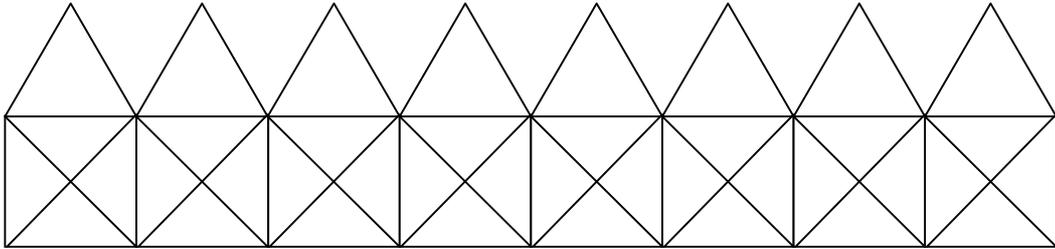
Befehlsname	Beispielen
Kommentar	<i>//Ab hier das Hauptprogramm</i>
Variable deklarieren, Objekt erzeugen	t:TURTLE r1,r2:RECHTECK
Zuweisung (Attribute von Objekten sollten nur über deren Methode verändert werden.)	index := 1
Zähl-Schleife	wiederhole 6 mal t.vor(10) *wiederhole
Methode (Prozedur oder Funktion)	methode vorDrehen (n:integer) t.vor(n) t.links(90) ende

Programmieren lernen 2

Aufgaben

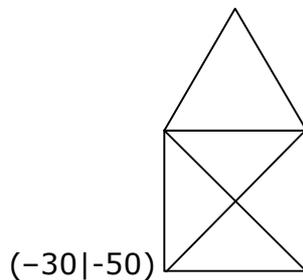
Alle Aufgaben sind mit Hilfe der TURTLE zu lösen!

1. Definiere eine Zählschleife, so dass das Haus vom Nikolaus beliebig oft nebeneinander gezeichnet wird.



2. Verändere den abschließende Drehwinkel oder füge ein Drehen in deine Methode `hauszeichnen` ein. Verändere die Anzahl der gezeichneten Häuser und den Drehwinkel. Erzeuge damit drehsymmetrische Figuren, die wie Spitzendeckchen aussehen.
(Das schönste gewinnt ;-)

3. a) Übergebe als Parameter die Seitenlänge des Quadrats.



Die Diagonalen sind $1,41 \cdot \text{Seitenlänge}$ Pixel lang.

b) Zeichne eine Reihe von kleiner werdenden Häusern.

c) Zeichne eine Reihe von größer werdenden Häusern.

[d) Zeichne eine Reihe von kleiner und wieder größer werdenden Häusern.]

4. Entwerfe ein Programm mit dem du die Skyline von NewYork zeichnen lassen kannst.

