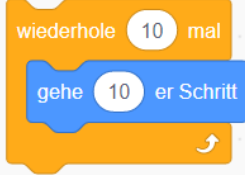
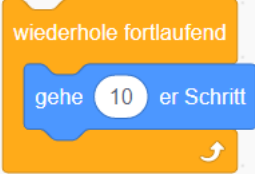
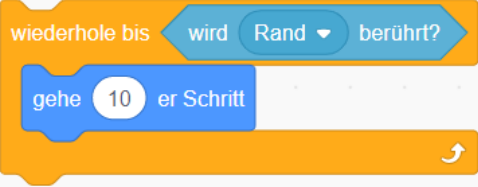


1.3 Wiederholungen

Wiederholung mit	Scratch
fester Anzahl	
keinem Ende	
Bedingung	

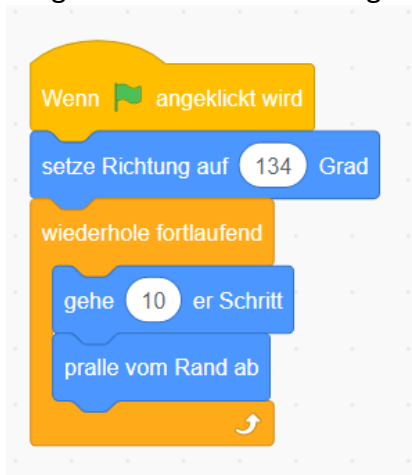
Merke:

- Wiederholungen können sehr viele Bausteine beinhalten
- Bedingungen sind 6-eckig
- Anweisungen (z.B.: Wiederholungen, Schritte,...) sind wie Puzzleteile.

(Aufgaben auf der nächsten Seite)

Aufgabe 1

Programmiere und teste folgende Sequenz:



Aufgabe 2 (Tanzen)

Lass Scratch sich drei Mal um die eigene Achse drehen, 100 Schritte machen, wieder drehen und wieder zurücklaufen.

Aufgabe 3 (Katz und Maus)

Schreibe ein Programm, bei dem Scratch den Mauszeiger verfolgt.

(Benutze dazu bei „Bewegung“ „dreh dich zu...“, aber ohne „gehe zu“)

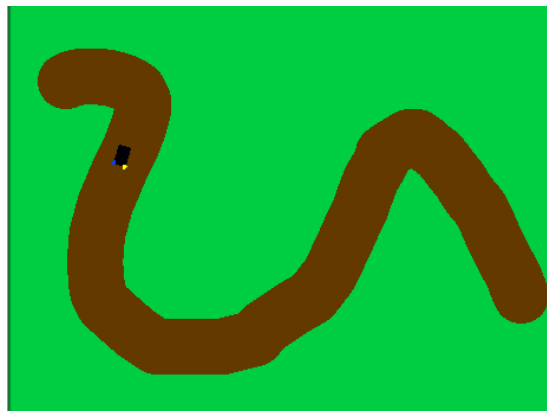
Aufgabe 4 (Tastensteuerung)

- Erstell eine Tastensteuerung für Scratch, damit du ihn mit den Pfeiltasten steuern kannst.
 - Ändere deine Tastensteuerung so ab, dass Scratch immer am Laufen ist und du ihm nur Richtungsänderungen mitteilst.
- (Hinweis: Bei a) läuft Scratch nur auf Tastendruck. Bei b) läuft er immer)

Aufgabe 5 (sehr schwer)

Zeichne ein neues Objekt in Form eines Autos. Dieses Auto soll einen festgelegten Kurs selbständig abfahren.

Einfaches Beispiel:



Viel Erfolg 😊