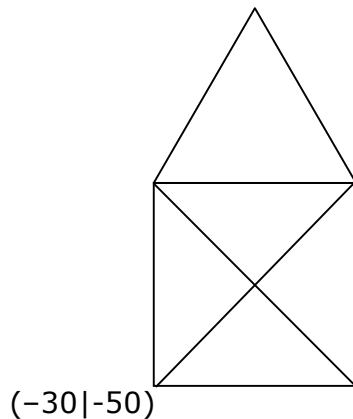


# Programmieren lernen 1

## Einführungsaufgaben

Alle Aufgaben sind mit Hilfe der TURTLE zu lösen!

1. Zeichnen ein Quadrat mit der Kantenlänge 100, wobei der linke untere Punkt bei  $(-30|-50)$  liegen soll.
2. a) Zeichne auf ein kariertes Papier das Haus vom Nikolaus.



Die Diagonalen sind  
141 Pixel lang

- b) Starte mit der Maus in der linken unteren Ecke und zeichne den Weg der Schildkröte inklusiver aller Drehwinkel ein (Mathematik)
- c) Programmierere nun den Weg der Schildkröte mit EOS.
- d) Vereinfache dein Programm in dem eine Methoden für das Zeichnen des Hauses definierst.
- e) Verändere die Farbe der Linie, die die Turtle zeichnet, so dass du ein buntes Haus erhältst.