

# Was ist ein Algorithmus? (1/3)

## Aufgabe 1

Was ist ein Algorithmus?

.....

.....

.....

.....

## Aufgabe 2

Ben hat folgenden Algorithmus für das Überqueren einer Straße erstellt:

1. Anhalten
2. Nach links schauen
3. Nach rechts schauen
4. Über die Straße gehen

Ist dieser Algorithmus richtig?

Schreibe den Algorithmus ggf. noch einmal vollständig auf.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Was ist ein Algorithmus? (2/3)

## Aufgabe 3

Bring die Anweisungen dieses Algorithmus für das Legen eines Puzzles in die richtige Reihenfolge:

- Stück für Stück zusammensetzen
- Ecken legen
- Farben oder Muster sortieren
- Randteile heraussuchen

.....

.....

.....

.....

## Aufgabe 4

Schreibe einen Algorithmus für das Zubereiten deines Frühstücks.

.....

.....

.....

.....

## Aufgabe 5

Schreibe einen Algorithmus für das Berechnen des Flächeninhalts eines Rechtecks.

.....

.....

.....

.....

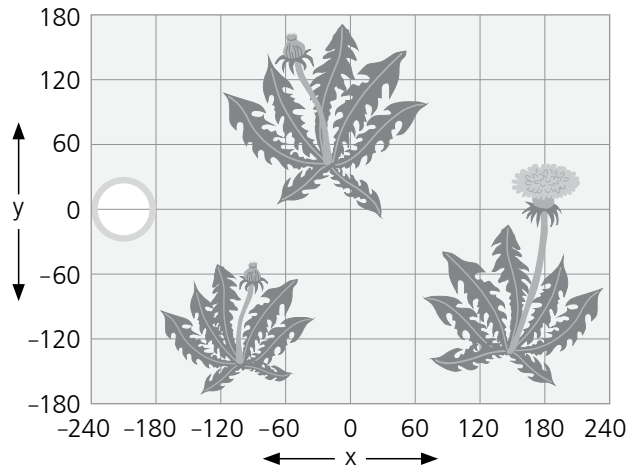
Schreibe einen Algorithmus für den Weg von deinem Wohnhaus zur Schule.

...en zur Ansicht – Eigentum von EMS Kra

# Abfragen und Bedingungen (1/1)

## Bühnenbild

Loewenzahn.svg



## Figur

Seifenblase.svg



Beachte, dass die Figur sich nicht mit ihrem linken oder rechten Rand, sondern mit ihrem Mittelpunkt auf den eingestellten Koordinaten platziert.

### Aufgabe 1

Sobald auf die grüne Fahne  geklickt wird, soll die Seifenblase in der Mitte des grauen Ringes erscheinen.

### Aufgabe 2

Sobald die Cursortasten gedrückt werden, soll sich die Seifenblase einen 10er-Schritt in die jeweilige Richtung bewegen.

Platziere dafür neben dem Skript aus Aufgabe 1 ein weiteres Skript, das ebenfalls mit einem Klick auf die grüne Fahne  gestartet wird. Die Abfragen, ob eine Taste gedrückt wird, sollen fortlaufend ausgeführt werden.

### Aufgabe 3

Sobald die Seifenblase ein grünes Löwenzahnblatt berührt, soll sie platzen (also verschwinden). Füge diese Abfrage zu dem Skript aus Aufgabe 1 hinzu. Die Abfrage soll fortlaufend ausgeführt werden.

### Aufgabe 4

Füge eine weitere Anweisung in das Skript aus Aufgabe 3 ein: Sobald die Seifenblase ein grünes Löwenzahnblatt berührt hat und daraufhin geplatzt (also verschwunden) ist, soll das gesamte Skript gestoppt werden. (Sobald das Skript gestoppt ist, verschwindet der gelbe Saum um das Skript herum.)

### Aufgabe 5

Sobald die Seifenblase die gelbe Löwenzahnblüte berührt, soll sie platzen (also verschwinden). Auch diese Abfrage soll fortlaufend ausgeführt werden. Füge diese Abfrage zu dem Skript aus Aufgabe 4 hinzu.

### Aufgabe 6

Da es gar nicht so einfach ist, die Seifenblase bis zur Löwenzahnblüte zu manövrieren, soll zwei Sekunden lang die Meldung „Super!“ erscheinen, bevor die Seifenblase an der Löwenzahnblüte zerplatzt (also verschwindet). Füge diese Anweisung zu dem Skript aus Aufgabe 5 hinzu.