

# Hilfen für Code.org Aufgaben - Beschleunigter Kurs

Screenshots der Lösungen: *Zoomen zum Vergrößern...*

### Beschleunigter Kurs

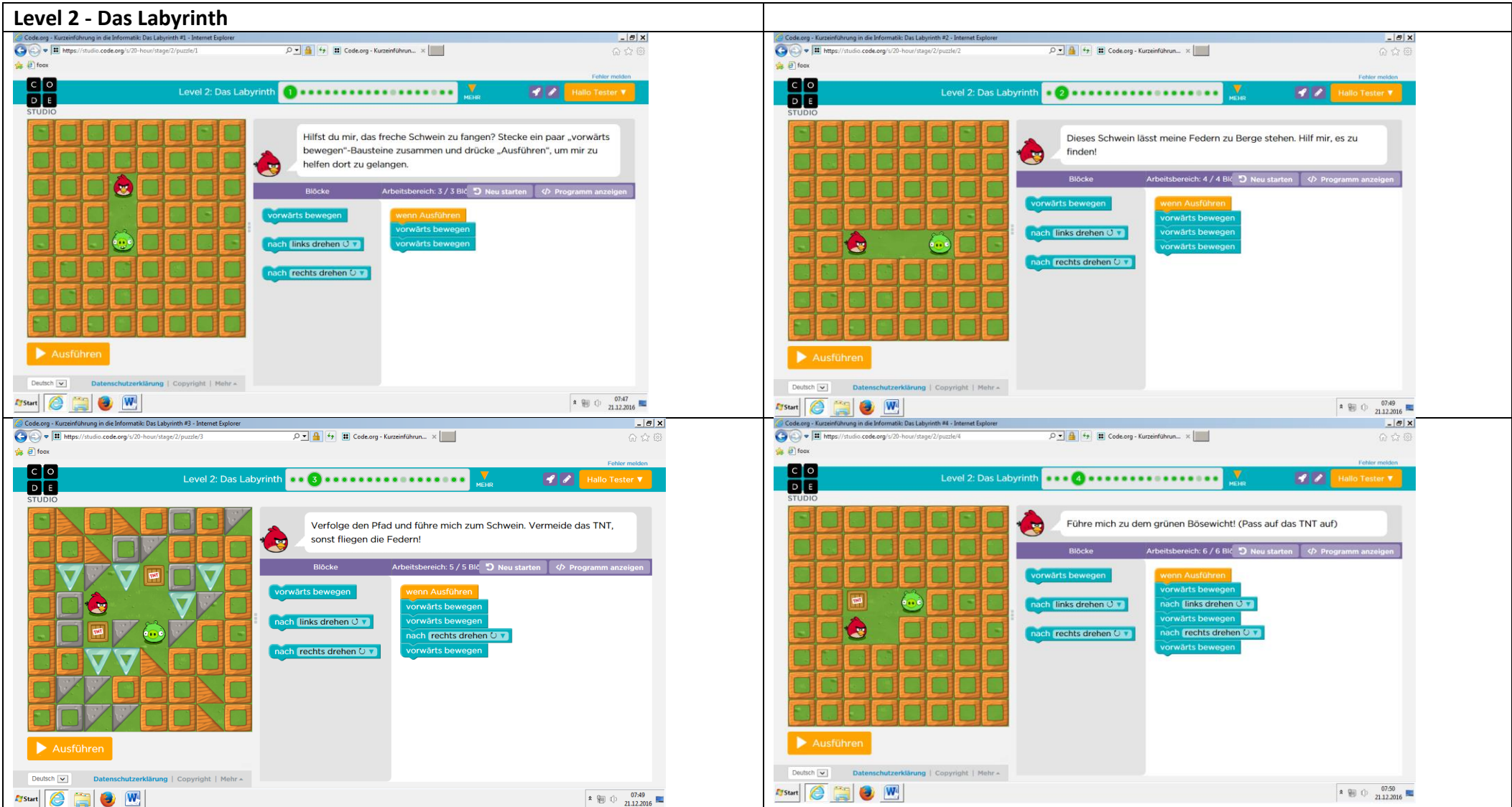
Lerne die Informatikgrundlagen in einer beschleunigten Version der Kurse 2-4.

Alter: 10-18

[Weiter](#)



## Level 2 - Das Labyrinth



The screenshots show the progression of four puzzles in the 'Level 2: Das Labyrinth' course. Each puzzle is presented in a grid-based environment with a pig character and a green 'Bösewicht' (villain). The solutions are built using block-based programming blocks.

- Puzzle 1:** The goal is to help the pig reach the villain by connecting 'forward' blocks. The solution uses a 'when executed' block followed by three 'forward' blocks.
- Puzzle 2:** The goal is to help the pig reach the villain by using a 'when executed' block followed by a 'turn left' block and three 'forward' blocks.
- Puzzle 3:** The goal is to follow a path to the pig while avoiding TNT. The solution uses a 'when executed' block followed by a 'turn right' block, a 'turn left' block, and three 'forward' blocks.
- Puzzle 4:** The goal is to lead the pig to the villain while avoiding TNT. The solution uses a 'when executed' block followed by a 'turn right' block, a 'turn left' block, and three 'forward' blocks.

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #5 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/5

foox

Level 2: Das Labyrinth

Blöcke Arbeitsbereich: 9 / 9 Blöcke

Bleib ruhig und hilf mir, dass böse Schwein zu finden. Sonst werde ich wütend!

Blöcke

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - nach rechts drehen
  - vorwärts bewegen
  - nach links drehen
  - vorwärts bewegen
  - vorwärts bewegen
  - nach links drehen
  - vorwärts bewegen

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

Start | 07:50 | 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #6 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/6

foox

Level 2: Das Labyrinth

Blöcke Arbeitsbereich: 3 / 3 Blöcke

Es ist möglich, mit nur zwei Bausteinen zum grünen Schweinchen zu kommen. Weißt du, wie?

Blöcke

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - wiederholen 5 Male
    - vorwärts bewegen
- wiederholen 5 Male
  - machen

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

Start | 07:51 | 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #7 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/7

foox

Level 2: Das Labyrinth

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke

Versuche, mich mit nur drei Bausteinen zum grünen Eindringling zu bringen.

Blöcke

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - nach rechts drehen
  - wiederholen 5 Male
    - vorwärts bewegen
- wiederholen 5 Male
  - machen

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

Start | 07:52 | 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #8 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/8

foox

Level 2: Das Labyrinth

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke

Bring mich mit möglichst wenig Bausteinen zum fiesen Schweinchen. Versuche es mit mehr als einem „Wiederholen“-Baustein.

Blöcke

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - wiederholen 4 Male
    - vorwärts bewegen
  - nach links drehen
  - wiederholen 5 Male
    - machen
  - vorwärts bewegen
- wiederholen 5 Male
  - machen

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

Start | 07:52 | 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #9 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage2/puzzle/9

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Graue Bausteine können nicht gelöscht werden. Löse diese Aufgabe, indem du den „Wiederholen“-Baustein mit drei Wiederholungen nimmst. Probiere mal, diese drei Bausteine in den grauen „Wiederholen“-Baustein zu setzen: bewegen, bewegen, drehen.

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - wiederholen 3 Male
    - machen
      - vorwärts bewegen
      - vorwärts bewegen
      - nach rechts drehen
- wiederholen 5 Male
  - machen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

Start 07:59 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #10 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage2/puzzle/10

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Probiere den neuen „Wiederholen-bis“-Baustein aus - dieser wiederholt alle Aktionen, bis ich das grüne Schwein erreiche.

Blöcke Arbeitsbereich: 3 / 3 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - Wiederhole bis
    - führe aus
      - vorwärts bewegen
- Wiederhole bis
  - führe aus

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

Start 08:00 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #11 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage2/puzzle/11

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Okay, eine letzte Übung - kannst du das mit nur 4 Bausteinen lösen?

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - Wiederhole bis
    - führe aus
      - vorwärts bewegen
      - vorwärts bewegen
      - nach links drehen
- Wiederhole bis
  - führe aus

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

Start 08:00 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #12 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage2/puzzle/12

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Guter Mensch. Ich Zombie. Ich hungrig. Muss ... zur ... Sonnenblume. Kannst du mich mit nur 5 Bausteinen hinbringen?

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- wenn Ausführen
  - Wiederhole bis
    - führe aus
      - vorwärts bewegen
      - nach links drehen
      - vorwärts bewegen
      - nach rechts drehen
- Wiederhole bis
  - führe aus

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

Start 08:00 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #13 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/20-hour/stage/2/puzzle/13

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Okay, das ist ähnlich, aber etwas anders. Kannst du es mit nur fünf Bausteinen?

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 6 Blöcke

Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

wenn Ausführen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

vorwärts bewegen

nach links drehen

vorwärts bewegen

nach rechts drehen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

08:01 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #14 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/20-hour/stage/2/puzzle/14

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Benutze den neuen "Wenn"-Baustein, damit ich entscheiden kann, wann ich mich drehe. Hinweis: du brauchst nur einen weiteren Baustein, aber sieh dir an, wie wir das machen, damit du es beim nächsten Mal alleine hinbekommst.

Blöcke Arbeitsbereich: 5

Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

wenn Ausführen

Wiederhole bis

führe aus

vorwärts bewegen

falls ein Pfad nach links ist

führe aus

nach links drehen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

08:02 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #15 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/20-hour/stage/2/puzzle/15

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Ok, das ist wie die letzte Aufgabe, aber erinnere dich daran, wie du den "Wenn"-Baustein und den "Wiederholen"-Baustein zusammen verwendet hast.

Blöcke Arbeitsbereich: 5

Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

wenn Ausführen

Wiederhole bis

führe aus

vorwärts bewegen

falls ein Pfad nach rechts ist

führe aus

nach rechts drehen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

08:03 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #16 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/20-hour/stage/2/puzzle/16

foox

Level 2: Das Labyrinth

STUDIO

Ich will Sonnenblume! Verwende einen "Wenn"-Baustein, um mich mit der geringsten Anzahl an Bausteinen zum Ziel zu bringen.

Blöcke Arbeitsbereich: 5

Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

wenn Ausführen

Wiederhole bis

führe aus

vorwärts bewegen

falls ein Pfad nach links ist

führe aus

nach links drehen

Ausführen

Deutsch Datenschutzerklärung Copyright Mehr

08:03 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #17 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/17

foox

Level 2: Das Labyrinth

Ok, lass uns das nochmal üben. Das ist wieder beinahe dasselbe, aber hüte dich vor den fleischfressenden Pflanzen!

Blöcke Arbeitsbereich: 17

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

falls ein Pfad nach rechts ist

führe aus

wenn Ausführen

Wiederhole bis

führe aus

vorwärts bewegen

falls ein Pfad nach rechts ist

führe aus

nach rechts drehen

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

08:04 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #18 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/18

foox

Level 2: Das Labyrinth

Die „Wenn-Ansonsten“-Bausteine überprüfen eine Bedingung und führen dann entweder eine ODER eine andere Anweisung aus. Verwende diesen neuen Baustein, um mich zur Sonnenblume zu bringen.

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 5 Blöcke

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

vorwärts bewegen

wenn Weg voraus

führe aus

vorwärts bewegen

ansonsten

nach links drehen

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

08:04 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #19 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/19

foox

Level 2: Das Labyrinth

Noch eine Übung mit dem "Wenn-Ansonsten" Baustein, schaffst du es mit dem ersten Versuch?

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

wenn Weg voraus

führe aus

ansonsten

wenn Ausführen

Wiederhole bis

führe aus

wenn Weg voraus

führe aus

vorwärts bewegen

ansonsten

nach rechts drehen

Ausführen

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

08:05 21.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Das Labyrinth #20 - Internet Explorer

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/2/puzzle/20

foox

Level 2: Das Labyrinth

Kannst du 3 Bausteine hinzufügen, um mit mir zusammen ein komplizierteres Labyrinth zu lösen? Wenn du es richtig machst, kann ich auf jedem kurvigen Weg entlang gehen, egal wie lang.

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 7 Blöcke

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

Wiederhole bis

führe aus

wenn Weg voraus

führe aus

vorwärts bewegen

ansonsten

falls ein Pfad nach rechts ist

führe aus

nach rechts drehen

ansonsten

nach links drehen

Ausführen

Benutzt du Hilfe?

Deutsch | Datenschutzerklärung | Copyright | Mehr

08:06 21.12.2016

# Level 5 - Künstler

Hallo, ich bin ein Künstler. Wenn du den richtigen Code programmiert hast, kann ich fast alles zeichnen. Verwende ein paar Bausteine, und lasse mich über die grauen Linien im Bild zeichnen.

Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke

Neu starten Programm anzeigen

**vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel

**nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad

**wenn Ausführen**

- wiederholen** 1 Male machen
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel
- nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung

Zeichne jetzt ein Quadrat. HINWEIS: Verwende deine Lieblingsfarbe, indem du sie mit dem neuen „Farbe festlegen“-Baustein auswählst.

Arbeitsbereich: 8 / 11 Blöcke

Neu starten Programm anzeigen

**vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel

**nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad

**setze Farbe**

**wenn Ausführen**

- setze Farbe**
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel
- nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel
- nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel
- nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel
- nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung

Zeichne ein Viereck mit nur 3 Bausteinen.

Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke

Neu starten Programm anzeigen

**vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel

**nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad

**setze Farbe**

**wiederholen** 1 Male machen

**wenn Ausführen**

- wiederholen** 2 Male machen
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel
- nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung Wiederholen-Baustein

Zeichne ein Dreieck, dessen Seiten alle verschiedene Farben haben. Verwende dazu den „Zufällige-Farbe“-Baustein, der jedes Mal eine andere Farbe aussucht. Tipp: Du musst herausfinden, wie weit ich mich drehen muss, indem du auf die Zahl im „Drehen“-Baustein klickst.

Arbeitsbereich: 4 / 6 Blöcke

Neu starten Programm anzeigen

**vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel

**nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 90 Grad

**setze Farbe**

**setze Farbe** | zufällige Farbe

**wiederholen** 1 Male machen

**wenn Ausführen**

- wiederholen** 3 Male machen
- setze Farbe** | zufällige Farbe
- vorwärts**  $\rightarrow$  bewegen um 100 Pixel
- nach rechts**  $\rightarrow$  drehen um 120 Grad
- wiederholen** 1 Male machen

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung Wiederholen-Baustein

Code.org - Kursführung in die Informatik: Der Künstler 35 - Internet Explorer

Level 5: Der Künstler

Lass uns üben! Zeichne ein Dreieck und dann ein Quadrat, um einen Briefumschlag zu zeichnen.

Arbeitsbereich: 7 / 7 Blöcke

```

    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 90 Grad
    setze Farbe
    setze Farbe | zufällige Farbe
    wiederholen | Male
    machen
    wenn Ausführen
    wiederholen | Male
    machen
    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 120 Grad
    wiederholen | Male
    machen
    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 90 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung Wiederholen-Baustein

1405 22.12.2016

Code.org - Kursführung in die Informatik: Der Künstler 36 - Internet Explorer

Level 5: Der Künstler

Kannst du herausfinden, wie das Dreieck und das Quadrat gezeichnet werden? Tipp: Zeichne erst das Dreieck und finde dann heraus, wie weit man es zum Zeichnen des Quadrat drehen muss.

```

    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 90 Grad
    setze Farbe
    setze Farbe | zufällige Farbe
    wiederholen | Male
    machen
    wenn Ausführen
    wiederholen | Male
    machen
    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 120 Grad
    nach links | drehen um 90 Grad
    wiederholen | Male
    machen
    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach links | drehen um 90 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung Wiederholen-Baustein

1405 22.12.2016

Code.org - Kursführung in die Informatik: Der Künstler 37 - Internet Explorer

Level 5: Der Künstler

Jetzt wird es etwas schwieriger - versuche mal, diese grüne Brille zu zeichnen. Die Seiten der Quadrate sind 100 Pixel breit, und die Quadrate sind 50 Pixel voneinander entfernt. Vergiss nicht, die Brille in grün zu zeichnen!

```

    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 90 Grad
    setze Farbe
    setze Farbe | zufällige Farbe
    wiederholen | Male
    machen
    wenn Ausführen
    setze Farbe
    nach rechts | drehen um 150 Grad
    wiederholen | Male
    machen
    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 90 Grad
    nach rechts | drehen um 180 Grad
    vorwärts | bewegen um 150 Pixel
    wiederholen | Male
    machen
    nach links | drehen um 90 Grad
    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung Wiederholen-Baustein

1405 22.12.2016

Code.org - Kursführung in die Informatik: Der Künstler 38 - Internet Explorer

Level 5: Der Künstler

Finde heraus, was passiert, wenn du diesen Code ausführst (oder drücke auf „Ausführen“ und probiere es aus). Wiederhole den Vorgang, bis die Zeichnung vollständig ist. Die Farben sind jedes Mal anders.

```

    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 90 Grad
    setze Farbe
    setze Farbe | zufällige Farbe
    wiederholen | Male
    machen
    wenn Ausführen
    wiederholen | Male
    machen
    setze Farbe | zufällige Farbe
    vorwärts | bewegen um 100 Pixel
    rückwärts | bewegen um 100 Pixel
    nach rechts | drehen um 45 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung Wiederholen-Baustein

1405 22.12.2016

Code.org - Kursführung in die Informatik: Der Künstler 2.1 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/2/levelstage1/quest6/

Level 5: Der Künstler

Kannst du herausfinden, mit welcher Nummer du das Fragezeichen ersetzen musst, um einen Kreis zu zeichnen?

Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke

```

    wenn Ausführen
      wiederholen 360 Male
        machen
          vorwärts bewegen um 1 Pixel
          nach rechts drehen um 1 Grad
  
```

vorwärts bewegen um 100 Pixel  
 nach rechts drehen um 90 Grad  
 setze Farbe  
 setze Farbe / zufällige Farbe  
 wiederholen 1 Male  
 machen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Künstler Einführung  
 Wiederholen-Baustein

1406 22.12.2019

Eigene Lösung

## Level 7 - Künstler 2

Code.org - Kursführung in die Informatik: Der Künstler 2.1 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/2/levelstage1/quest1/

Level 7: Der Künstler 2

Kannst du ein Dreieck (mit 100 Pixeln Seitenlänge) mit nur 3 Bausteinen zeichnen? Tipp: Verwende einen "Wiederholen"-Baustein.

Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke

```

    wenn Ausführen
      wiederholen 3 Male
        machen
          vorwärts bewegen um 100 Pixel
          nach rechts drehen um 120 Grad
  
```

vorwärts bewegen um 100 Pixel  
 nach rechts drehen um 90 Grad  
 setze Farbe  
 setze Farbe / zufällige Farbe  
 wiederholen 3 Male  
 machen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

1402 22.12.2019

Code.org - Kursführung in die Informatik: Der Künstler 2.1 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/2/levelstage1/quest2/

Level 7: Der Künstler 2

Füge einen "nach rechts drehen um 90 Grad" Baustein irgendwo in der Mitte des Programms ein, welches sich bereits auf dem Arbeitsplatz befindet, um diese Dreiecke zu zeichnen.

Arbeitsbereich: 8 / 10 Blöcke

```

    wenn Ausführen
      setze Farbe / zufällige Farbe
      wiederholen 3 Male
        machen
          vorwärts bewegen um 100 Pixel
          nach rechts drehen um 120 Grad
      nach rechts drehen um 90 Grad
      setze Farbe / zufällige Farbe
      wiederholen 3 Male
        machen
          vorwärts bewegen um 100 Pixel
          nach rechts drehen um 120 Grad
  
```

vorwärts bewegen um 100 Pixel  
 nach rechts drehen um 90 Grad  
 setze Farbe  
 setze Farbe / zufällige Farbe  
 wiederholen 3 Male  
 machen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an


Wiederholen-Baustein

1402 22.12.2019



Level 7: Der Künstler 2

Okay, hier ist der Code, mit dem du ein einziges Dreieck gezeichnet hast. Kannst du einen „Wiederholen“- und einen „Drehen“-Baustein hinzufügen, um eine hübsche Blume zu zeichnen?



Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke

```


wenn_Ausführen
wiederholen 1 Male machen
  vorwärts bewegen um 100 Pixel
  nach rechts drehen um 90 Grad
  setze Farbe zufällige Farbe
  setze Farbe zufällige Farbe
  wiederholen 1 Male machen
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  nach rechts drehen um 90 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

Level 7: Der Künstler 2

Hier ist der Code von der vorherigen Aufgabe. Allerdings wird hier nach jedem Dreieck nur um 36° gedreht. Wie oft muss dieser Vorgang wiederholt werden? (Tipp: nach 360° Drehung entsteht ein vollständiger Kreis)



Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke

```


wenn_Ausführen
wiederholen 10 Male machen
  vorwärts bewegen um 100 Pixel
  nach rechts drehen um 90 Grad
  setze Farbe zufällige Farbe
  setze Farbe zufällige Farbe
  wiederholen 1 Male machen
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  nach rechts drehen um 36 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

Level 7: Der Künstler 2

Hier ist der gleiche Code der vorherigen Aufgabe. Allerdings wird die Drehung 36-mal wiederholt. Um wie viel Grad muss gedreht werden? (Tipp: nach 360° Drehung entsteht ein vollständiger Kreis)



Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke

```


wenn_Ausführen
wiederholen 36 Male machen
  vorwärts bewegen um 100 Pixel
  nach rechts drehen um 90 Grad
  setze Farbe zufällige Farbe
  setze Farbe zufällige Farbe
  wiederholen 1 Male machen
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  nach rechts drehen um 10 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

Level 7: Der Künstler 2

Kannst du ein Viereck mit der Kantenlänge von 20 Pixeln mit nur 3 Bausteinen zeichnen?



Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke

```

wenn_Ausführen
wiederholen 4 Male machen
  vorwärts bewegen um 20 Pixel
  nach rechts drehen um 90 Grad
  setze Farbe zufällige Farbe
  setze Farbe zufällige Farbe
  wiederholen 1 Male machen
    vorwärts bewegen um 20 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

Code.org - Kursführung in die Informatik: Die Künstler 2 #7 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/2/learn/step/7/puzzle/7

Level 7: Der Künstler 2

Hier ist der Code zum Zeichnen des Quadrats von der letzten Aufgabe. Kannst du ihm wiederholen, sodass 10 nebeneinanderliegende Quadrate wie eine Leiter gezeichnet werden? Tipp: du brauchst nur 2 weitere Bausteine.

Arbeitsbereich: 6 / 8 Blöcke

```

    wenn Ausführen
    wiederholen 10 Male
    machen
    setze Farbe / zufällige Farbe
    wiederholen 2 Male
    machen
    vorwärts bewegen um 20 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
    setze Farbe / zufällige Farbe
    wiederholen 1 Male
    machen
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

18:20 22.12.2016

Code.org - Kursführung in die Informatik: Die Künstler 2 #8 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/2/learn/step/7/puzzle/8

Level 7: Der Künstler 2

Hier ist die Lösung von der vorherigen Aufgabe. Kannst du die Zeichnung mit nur 2 weiteren Bausteinen vervollständigen?

Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

```

    wenn Ausführen
    wiederholen 10 Male
    machen
    setze Farbe / zufällige Farbe
    wiederholen 2 Male
    machen
    vorwärts bewegen um 20 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
    wiederholen 1 Male
    machen
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

18:20 22.12.2016

Code.org - Kursführung in die Informatik: Die Künstler 2 #9 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/2/learn/step/7/puzzle/9

Level 7: Der Künstler 2

Hier ist die Lösung von der vorherigen Aufgabe. Um wie viele Grad muss gedreht werden, um die Zeichnung zu vervollständigen? (Eventuell musst du ein paar Möglichkeiten ausprobieren)

Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

```

    wenn Ausführen
    wiederholen 10 Male
    machen
    setze Farbe / zufällige Farbe
    wiederholen 2 Male
    machen
    vorwärts bewegen um 20 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
    nach rechts drehen um 90 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

18:20 22.12.2016

Code.org - Kursführung in die Informatik: Die Künstler 2 #10 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/2/learn/step/7/puzzle/10

Level 7: Der Künstler 2

Hier ist die Lösung von der vorherigen Aufgabe. Wie oft muss der Vorgang wiederholt werden, um die Zeichnung zu vervollständigen?

Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

```

    wenn Ausführen
    wiederholen 10 Male
    machen
    setze Farbe / zufällige Farbe
    wiederholen 2 Male
    machen
    vorwärts bewegen um 20 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  
```

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

18:20 22.12.2016

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik: Die Künstler 2 P11 - Internet Explorer

https://studio.code.org/v/20-hour/stage/9/puzzle/1

Level 7: Der Künstler 2

Versuche, die Zahlen in den „Drehen“- und „Wiederholen“-Bausteinen zu ändern, um unterschiedliche Muster zu zeichnen. Okay, jetzt kannst du den Rest des Codes ändern, um zu zeichnen, was du willst.

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen um 100 Pixel  
 nach rechts drehen um 90 Grad  
 setze Breite 1  
 setze Farbe  
 setze Farbe zufällige Farbe  
 wiederholen Male machen

wenn Ausführen  
 wiederholen Male machen  
 setze Farbe zufällige Farbe  
 wiederholen Male machen  
 vorwärts bewegen um 20 Pixel  
 nach rechts drehen um 90 Grad  
 vorwärts bewegen um 20 Pixel  
 nach rechts drehen um 90 Grad

Zurücksetzen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wiederholen-Baustein

Deutsch Datenschutz-Erklärung Copyright Mehr

14:28 22.12.2016

## Level 9 - Der Bauer

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/1

Level 9: Der Bauer

Hallo, ich bin ein Bauer. Ich muss das Feld auf meiner Farm ebenen, damit ich dort etwas pflanzen kann. Bewege mich zum Erdhaufen und verwende den „Entfernen“-Baustein, um den Haufen zu entfernen.

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen

wenn Ausführen  
 vorwärts bewegen  
 vorwärts bewegen  
 vorwärts bewegen  
 vorwärts bewegen  
 1 entfernen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Code.org - Kurzeinführung in die Informatik

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/2

Level 9: Der Bauer

Bewege mich dann zum Loch und fülle es mit ZWEI Schaufeln Erde mit dem „Füllen“-Baustein.

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen  
 fülle 1

wenn Ausführen  
 vorwärts bewegen  
 fülle 1  
 fülle 1

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in ... X  
 https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/3

Level 9: Der Bauer 3 MEHR Hallo Tester

Bewege mich zum Erdhaufen und sag mir, wie viele Schaufeln entfernt werden sollen. Verwende dabei so wenig Bausteine wie möglich.

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen  
 fülle 1

wenn Ausführen  
 vorwärts bewegen  
 wiederholen 10 Male  
 machen 1 entfernen

wiederholen 5 Male  
 machen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Code.org - Kurzeinführung in ... X  
 https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/4

Level 9: Der Bauer 4 MEHR Hallo Tester

Kannst du mir helfen, alle vier Erdhaufen zu entfernen? Tipp: Verwende einen "Wiederholen"-Baustein.

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen  
 fülle 1

wenn Ausführen  
 wiederholen 4 Male  
 machen 1 entfernen  
 vorwärts bewegen  
 nach links drehen

wiederholen 5 Male  
 machen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Code.org - Kurzeinführung in ... X  
 https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/5

Level 9: Der Bauer 5 MEHR Hallo Tester

Hilf mir, alle Löcher mit 5 Schaufeln Erde aufzufüllen. Tipp: Setze einen „Wiederholen“-Baustein in den „Wenn“-Baustein.

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen  
 fülle 1

wenn Ausführen  
 solange ein Pfad vor dir liegt  
 führe aus vorwärts bewegen  
 wiederholen 5 Male  
 machen fülle 1

wiederholen 5 Male  
 machen

solange ein Pfad vor dir liegt  
 führe aus

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Code.org - Kurzeinführung in ... X  
 https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/6

Level 9: Der Bauer 6 MEHR Hallo Tester

Entferne alle Erdhaufen mit so wenig Bausteinen wie möglich. Die neuen Optionen im Dropdown-Menü auf dem "Wenn"-Baustein sagen mir, ob ich auf einem Haufen oder einem Loch stehe.

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen  
 fülle 1

wenn Ausführen  
 wiederholen 5 Male  
 machen 1 entfernen  
 vorwärts bewegen

wiederholen 5 Male  
 machen

solange da ist ein Stapel  
 führe aus

Ausführen


Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Code.org - Kurzeinführung in e X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/7

Level 9: Der Bauer MCHR Hallo Tester

STUDIO




Wow, ich habe ein richtig tiefes Loch gefunden! Ich weiß nicht, wie viele Schaufeln Erde ich brauche. Kannst du ein Programm schreiben, mit dem das Loch gefüllt wird, bis der Boden eben ist?

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- 1 entfernen
- fülle 1
- wiederholen 5 Male machen
- solange da ist ein Stapel führe aus
- wenn Ausführen
  - nach rechts drehen
  - vorwärts bewegen
  - solange dort ist ein Loch führe aus
    - fülle 1

Ausführen

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an




Code.org - Kurzeinführung in e X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/8

Level 9: Der Bauer MCHR Hallo Tester

STUDIO



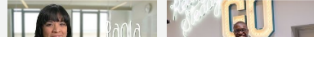
Hilf mir das Loch am Ende des Feldes zu füllen mit so wenigen Bausteinen wie möglich.

Blöcke Arbeitsbereich: 4 / 4 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- nach rechts drehen
- 1 entfernen
- fülle 1
- wiederholen 5 Male machen
- solange ein Pfad vor dir liegt führe aus
  - fülle 1
  - vorwärts bewegen

Ausführen

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an



Code.org - Kurzeinführung in X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/10

Level 9: Der Bauer

Hilf mir, diese Erdhaufen zu entfernen. Verwende so wenig Bausteine wie möglich.  
Tipp: Verwende einen „Solange“-Baustein.

Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

Blöcke

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

1 entfernen

fülle 1

wiederholen 3 Male machen

solange ein Pfad vor dir liegt führe aus

wenn Ausführen

solange ein Pfad vor dir liegt

führe aus

vorwärts bewegen

wenn da ist ein Stapel

führe aus

1 entfernen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Schau dir diese Videos und Hinweise an

Bauer Einführung

Wenn-Baustein

Code.org - Kurzeinführung in X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/10

Level 9: Der Bauer

Hallo Tester

Es ist schon spät, und ich kann im Dunkeln nicht sehen, wie groß die Erdhaufen sind. Jetzt habe ich nicht die Optionen auf dem „Solange“-Baustein zur Verfügung. Bewege mich über das Feld, sodass ich alle Erdhaufen entferne, die ich finde.

Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke

Neu starten

Programm anzeigen

vorwärts bewegen

nach links drehen

nach rechts drehen

1 entfernen

fülle 1

wiederholen 5 Male machen

wenn da ist ein Stapel

führe aus

solange ein Pfad vor dir liegt

führe aus

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Schau dir diese Videos und Hinweise an

Bauer Einführung

Wenn-Baustein

Code.org - Kurzeinführung in ...  
<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/11>

Level 9: Der Bauer 11 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Es ist immer noch dunkel. Bewege mich über das Feld. Entferne alle Erdhaufen und fülle alle Löcher. Tipp: verwende das Dropdown-Menü mit Optionen auf dem „Wenn“-Baustein.

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 7 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen  
 fülle 1  
 wiederholen 5 Male machen  
 wenn da ist ein Stapel führe aus  
 solange ein Pfad vor dir liegt führe aus

```

wenn Ausführen
  solange ein Pfad vor dir liegt
    führe aus
      vorwärts bewegen
      wenn da ist ein Stapel
        führe aus
          1 entfernen
      wenn dort ist ein Loch
        führe aus
          fülle 1
  
```

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Bauer Einführung Wenn-Baustein

## Level 11 – Künstler 3

Code.org - Kurzeinführung in ...  
<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/1>

Level 11: Der Künstler 3 1 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Hallo. Ich Zombie-Künstler. Ich zeichnen wollen! Hilf mir, ein Quadrat in einer bestimmten Farbe zu zeichnen. Wichtiger Hinweis: Du hast die gleichen Bausteine, aber sie wurden jetzt in Kategorien geordnet.

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 8 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
 Farbe  
 Schleifen  
 Mathematik

```

wenn Ausführen
  setze Farbe
  wiederholen 4 Male machen
    vorwärts bewegen um 100 Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in ...  
<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/9/puzzle/11>

Level 9: Der Bauer 11 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Es ist immer noch dunkel. Bewege mich über das Feld. Entferne alle Erdhaufen und fülle alle Löcher. Tipp: verwende das Dropdown-Menü mit Optionen auf dem „Wenn“-Baustein.

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 7 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 nach rechts drehen  
 1 entfernen  
 fülle 1  
 wiederholen 5 Male machen  
 wenn da ist ein Stapel führe aus  
 solange ein Pfad vor dir liegt führe aus

```

wenn Ausführen
  solange ein Pfad vor dir liegt
    führe aus
      vorwärts bewegen
      wenn da ist ein Stapel
        führe aus
          1 entfernen
      wenn dort ist ein Loch
        führe aus
          fülle 1
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in ...  
<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/1>

Level 11: Der Künstler 3 2 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Willkommen zu den Funktionen. Damit kannst du neue Bausteine definieren! Probiere den neuen "Zeichne ein Viereck"-Baustein aus, um ein kleines, grünes 50x50 Quadrat zu zeichnen.

Blöcke Arbeitsbereich: 3 / 3 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
 Farbe  
 Funktionen  
 Schleifen  
 Mathematik

```

wenn Ausführen
  zeichne ein Quadrat Länge: 50
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in ... x

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/3

Level 11: Der Künstler 3 3 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Verwende den "Wiederholen"-Baustein (in der "Schleifen"-Kategorie), um 3 Quadrate, jeweils 120 Grad entfernt, der Größe 100 zu zeichnen. Verwende dazu 3 verschiedene, zufällige Farben.

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik

```

wenn Ausführen
wiederholen 3 Male
  mache
    setze Farbe zufällige Farbe
    zeichne ein Quadrat Länge: 100
    nach rechts drehe um 120 Grad
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in ... x

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/4

Level 11: Der Künstler 3 4 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Jetzt wird es richtig hübsch. Ändere den Code, um 36 Quadrate zu zeichnen, mit 100 Pixel Breite und jeweils 10 Grad voneinander entfernt. Tipp: Mit dem Schieberegler kannst du mich schneller laufen lassen.

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik

```

wenn Ausführen
wiederholen 36 Male
  mache
    setze Farbe zufällige Farbe
    zeichne ein Quadrat Länge: 100
    nach rechts drehe um 10 Grad
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in ... x

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/5

Level 11: Der Künstler 3 5 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Zeichne Quadrate mit Seitenlängen von 50, 60, 70, 80 und 90 Pixel. Du musst die Funktion „Zeichne ein Viereck“ fünfmal verwenden.

Blöcke Arbeitsbereich: 11 / 11 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik

```

wenn Ausführen
zeichne ein Quadrat Länge: 90
zeichne ein Quadrat Länge: 80
zeichne ein Quadrat Länge: 70
zeichne ein Quadrat Länge: 60
zeichne ein Quadrat Länge: 50

```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in ... x

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/6

Level 11: Der Künstler 3 6 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Dieses Programm verwendet einen Zähler, um dieselben Quadrate wie beim letzten Mal zu zeichnen. Das Quadrat erhält dieselbe Größe wie der Wert des Zählers. Verwende den „Zähler“-Baustein. Tipp: Er befindet sich in der Kategorie „Variablen“.

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 7 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
für Zähler von 50 bis 90 mit Schrittweite 10
  zeichne ein Quadrat Länge: Zähler

```

Ausführen



Code.org - Kurzeinführung in X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/7

Level 11: Der Künstler 3

Fehler melden

Hallo Tester

Dieses Programm zeichnet eine Spirale. Jedoch sind die Bausteine deaktiviert und können nicht ausgeführt werden. Erstelle ein neues Programm, welches einen "Zählen mit"-Baustein (in der „Schleifen“-Kategorie) und einen "Zähler"-Baustein (in der „Variablen“-Kategorie) verwendet, um die gleiche Spirale zu zeichnen.

Blöcke Arbeitsbereich: 11 / 9 Blöcke

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
  für Zähler von 25 bis 60 mit Schrittweite 5
    vorwärts bewegen um Zähler Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  
```

vorwärts bewegen um 25 Pixel

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/8

Level 11: Der Künstler 3

Fehler melden

Hallo Tester

Es gibt eine neue "Zeichne einen Schneemann"-Funktion (in der „Funktionen“-Kategorie). Zeichne zwei Schneemänner, mit der Höhe 250 und 100.

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
  zeichne einen Schneemann Länge: 250
  zeichne einen Schneemann Länge: 100
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/9

Level 11: Der Künstler 3

Fehler melden

Hallo Tester

Diese Aufgabe ist etwas schwierig. Verwende die Funktion „Zeichne einen Schneemann“ und den neuen „springe vorwärts“-Baustein (in der „Aktionen“-Kategorie). Zeichne 3 Schneemänner in verschiedenen Farben, mit 100 Pixel Abstand.

Blöcke Arbeitsbereich: 10 / 10 Blöcke

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
  wiederholen 3 Male
  mache
    setze Farbe
    zeichne einen Schneemann Länge: 150
    nach rechts drehen um 90 Grad
    springe vorwärts um 100 Pixel
    nach links drehen um 90 Grad
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in X

https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/10

Level 11: Der Künstler 3

Fehler melden

Hallo Tester

Verwende eine "Zähle mit"-Schleife, um eine Schneemann-Familie zu zeichnen. Verwende folgende Höhen: 110, 100, 90, 80 und 70. Die Schneemänner sollten jeweils 60 Pixel voneinander entfernt sein.

Blöcke Arbeitsbereich: 13 / 13 Blöcke

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
  für Zähler von 110 bis 70 mit Schrittweite 10
    zeichne einen Schneemann Länge: Zähler
    nach rechts drehen um 90 Grad
    springe vorwärts um 60 Pixel
    nach links drehen um 90 Grad
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in C X  
<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/11/puzzle/11>

Level 11: Der Künstler 3 11 MEHR

Hier ist Code zum Experimentieren mit verschiedenen Spiralen. Was passiert, wenn du den Wert unter „Drehen“ änderst? Oder eine zufällige Farbe in der Schleife festlegst? Werde selbst kreativ.

Blöcke Arbeitsbereich: Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
 Farbe  
 Funktionen  
 Schleifen  
 Mathematik  
 Variablen

```

wenn Ausführen
  setze Breite 1
  für Zähler von 1 bis 100 mit Schrittweite 1
    setze Farbe zufällige Farbe
    vorwärts bewegen um Zähler
    Pixel
    nach rechts drehen um 93 Grad
  
```

Ausführen

## Level 13 – Bauer 2

Code.org - Kurzeinführung in C X  
<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/13/puzzle/1>

Level 13: Der Bauer 2 1 MEHR

Verwende die Bausteine und hilf mir, alle Erdhügel zu entfernen und alle Löcher im Boden zu füllen. Versuche Schleifen statt vielen Bausteinen zu verwenden. Tipp: Du kannst eine Schleife in eine andere Schleife setzen.

Blöcke Arbeitsbereich: 13 / Unendlichkeit Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
 Logik  
 Schleifen

```

wenn Ausführen
  wiederholen 4 Male
    machen
      solange ein Pfad vor dir liegt
        führe aus
          vorwärts bewegen
          wenn da ist ein Stapel
            führe aus 1 entfernen
          wenn dort ist ein Loch
            führe aus fülle 1
        nach links drehen
      vorwärts bewegen
      nach links drehen
      vorwärts bewegen
      fülle 1
  
```

Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in C X  
<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/13/puzzle/2>

Level 13: Der Bauer 2 2 MEHR

Wir haben unseren eigenen Baustein, mit dem Namen "fülle 5" def in der „Funktionen“-Kategorie. Hilft mir mit diesem Baustein, diese

Blöcke Arbeitsbereich: 6 / 6 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Aktionen  
 Funktionen  
 Logik  
 Schleifen

```

wenn Ausführen
  vorwärts bewegen
  fülle 5
  Funktion
    fülle 5
      wiederholen 5 Male
        machen
          fülle 1
  
```


Ausführen

Code.org - Kurzeinführung in X  
 https://studio.code.org/s/20-hour/stage/13/puzzle/3

Level 13: Der Bauer 2 3 MEHR

Fehler melden

Hallo Tester



Verwende den neuen „fülle 5“-Funktionsbaustein, um mir zu helfen, alle Löcher zu füllen. Du musst den „fülle 5“-Baustein aus der „Funktionen“-Kategorie nehmen.

Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 8 Blöcke

Aktionen Funktionen Logik Schleifen


wenn Ausführen  
 solange ein Pfad vor dir liegt  
 führe aus vorwärts bewegen  
 führe aus fülle 5

Funktion  
 fülle 5  
 wiederholen 5 Male  
 machen fülle 1

Ausführen

Level 13: Der Bauer 2 4 MEHR

STUDIO



Definiere eine neue Funktion, die 7 Schaufeln Erde entfernt. Verwende diesen Baustein für ein Programm, mit dem ich alle Erdhaufen entfernen kann.

Blöcke Arbeitsbereich: 13 / 13 Blöcke

Aktionen Funktionen Logik Schleifen

wenn Ausführen  
 entferne 7

Funktion  
 entferne 7  
 wiederholen 4 Male  
 machen wiederholen 7 Male  
 machen 1 entfernen  
 vorwärts bewegen  
 nach links drehen  
 vorwärts bewegen  
 nach rechts drehen

Funktion  
 fülle 5  
 wiederholen 5 Male  
 machen fülle 1

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 13: Der Bauer 2 5 MEHR

STUDIO



Erstelle eine neue Funktion, die 6 Schaufeln voller Erde von einem Haufen entfernt und hilf mir zu entfernen.

Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

Aktionen Funktionen Logik Schleifen

wenn Ausführen  
 solange ein Pfad vor dir liegt  
 führe aus vorwärts bewegen  
 wenn es ist ein Stapel  
 führe aus Entferne 6


Funktion  
 entferne 6  
 wiederholen 6 Male  
 machen 1 entfernen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
 Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 13: Der Bauer 2 6 MEHR

STUDIO



Verwende zwei neue Funktionen, "fülle 8" und "entferne 8", um mir zu helfen, die Pfade und die Löcher aufzufüllen.

Blöcke Arbeitsbereich: 11 / 11 Blöcke Neu starten

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen

```


wenn Ausführen
  entferne 8
  solange ein Pfad vor dir liegt
    führe aus vorwärts bewegen
  fülle 8
  Funktion
    fülle 8
    wiederholen 8 Male
    mache fülle 1
  Funktion
    entferne 8
    wiederholen 8 Male
    mache 1 entfernen
  
```

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 13: Der Bauer 2 7 MEHR

STUDIO



Da ist eine Kuh auf meinem Feld! Schreibe eine neue Funktion, mit der ich die Kuh Erdhaufen entfernen kann. Setze alle deine Bausteine in die neue Funktion.

Blöcke Arbeitsbereich: 11 / 11 Blöcke Neu starten

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen

```


wenn Ausführen
  vermeide die Kuh und entferne 1
  Funktion
    vermeide die Kuh und entferne 1
    nach links drehen
    vorwärts bewegen
    nach rechts drehen
    vorwärts bewegen
    vorwärts bewegen
    nach rechts drehen
    vorwärts bewegen
    1 entfernen
  
```

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 13: Der Bauer 2 8 MEHR

STUDIO



Verwende diese neue Funktion "vermeide die Kuh und entferne 1", um mir zu helfen, die Kuh zu entfernen.

Blöcke Arbeitsbereich: 13 / 13 Blöcke Neu starten

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen

```

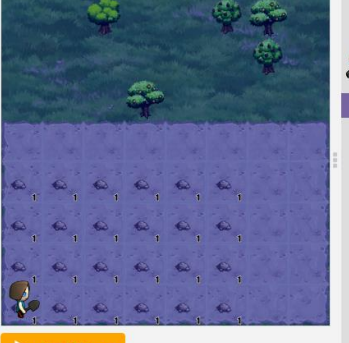
wenn Ausführen
  vermeide die Kuh und entferne 1
  Funktion
    vermeide die Kuh und entferne 1
    wiederholen 3 Male
    mache
      nach links drehen
      vorwärts bewegen
      nach rechts drehen
      vorwärts bewegen
      vorwärts bewegen
      nach rechts drehen
      vorwärts bewegen
      vorwärts bewegen
      1 entfernen
      nach links drehen
  
```

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 13: Der Bauer 2 9 MEHR

STUDIO



Okay, hier ist eine Funktion, die vier verschiedene Erdhaufen in einer vertikalen Linie entfernt. Bilde diese Funktion in eine Schleife ein, sodass alle Erdhaufen entfernt werden können.

Blöcke Arbeitsbereich: 17 / 14 Blöcke Neu starten

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen

```

wenn Ausführen
  wenn da ist ein Stapel
    führe aus Entferne 4 Schaufeln Erde vom Haufen
  Funktion
    Entferne 4 Schaufeln Erde vom Haufen
    wiederholen 3 Male
    mache
      nach links drehen
      wiederholen 4 Male
      mache 1 entfernen
      vorwärts bewegen
      nach rechts drehen
      vorwärts bewegen
      nach rechts drehen
      wiederholen 4 Male
      mache vorwärts bewegen
      1 entfernen
      nach links drehen
      vorwärts bewegen
  
```

**Ausführen**

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wenn-Baustein Funktionen

**Level 13: Der Bauer 2** 10 MEHR Hallo Test

STUDIO

Bewege mich über den Haufen und entferne diese beiden Funktionen, um mir zu helfen, die Haufen zu entfernen und alle Löcher zu füllen.

Der Funktionsblock muss andere Blöcke beinhalten, um zu funktionieren.

Arbeitsbereich: 27 / 27 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Blöcke

- Aktionen
- Funktionen
- Logik
- Schleifen

**wenn Ausführen**

- wiederholen 7 Male
- machen
  - wenn da ist ein Stapel
    - führe aus Entferne 4 Schaufeln Erde vom Haufen
    - ansonsten fülle das Loch mit 2 Schaufeln Erde
  - vorwärts bewegen

**Funktion: fülle das Loch mit 2 Schaufeln Erde**

- nach links drehen
- wiederholen 2 Male
- machen
  - fülle 1
  - vorwärts bewegen
- nach rechts drehen
- nach rechts drehen
- wiederholen 2 Male
- machen
  - vorwärts bewegen
- nach links drehen

**Funktion: Entferne 4 Schaufeln Erde vom Haufen**

- nach links drehen
- wiederholen 4 Male
- machen
  - entfernen
  - vorwärts bewegen
- nach rechts drehen
- nach rechts drehen
- wiederholen 4 Male
- machen
  - vorwärts bewegen
- nach links drehen

Zurücksetzen

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Wenn-Baustein Funktionen Solange-Baustein

STUDIO

Arbeitsbereich: 14 / 14 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

**wenn Ausführen**

- zeichne ein Dreieck

**Funktion: zeichne ein Dreieck**

- wiederholen 3 Male
- machen
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 120 Grad

**Funktion: zeichne ein Quadrat**

- wiederholen 4 Male
- machen
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 90 Grad

Ausführen

## Level 15 – Künstler 4

**Level 15: Der Künstler 4** 1 MEHR

STUDIO

Diese Aufgabe zeigt dir, wie die Funktionen „Zeichne ein Quadrat“ und „Zeichne einen Kreis“ d werden. Eine Funktion definieren, führt die Bausteine nicht aus. Du musst den Baustein „Zeichne ein Quadrat“ herausziehen, um ein Quadrat zu zeichnen.

Arbeitsbereich: 14 / 14 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Blöcke

- Aktionen
- Farbe
- Funktionen
- Schleifen
- Mathematik

**wenn Ausführen**

- zeichne ein Quadrat

**Funktion: zeichne ein Quadrat**

- wiederholen 4 Male
- machen
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 90 Grad

**Funktion: Zeichne einen Kreis**

- wiederholen 360 Male
- machen
  - vorwärts bewegen um 1 Pixel
  - nach rechts drehen um 1 Grad

Ausführen

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

**Level 15: Der Künstler 4** 2 MEHR Hallo Tester

STUDIO

Benutze die "Zeichne Quadrat"-Funktion als Grundlage und erstelle eine "Zeichne Dreieck"-Funktion und verwende diese entsprechend.

Arbeitsbereich: 14 / 14 Blöcke Neu starten Programm anzeigen

Blöcke

- Aktionen
- Farbe
- Funktionen
- Schleifen
- Mathematik

**wenn Ausführen**

- zeichne ein Dreieck

**Funktion: zeichne ein Dreieck**

- wiederholen 3 Male
- machen
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 120 Grad

**Funktion: zeichne ein Quadrat**

- wiederholen 4 Male
- machen
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 90 Grad

Ausführen

Level 15: Der Künstler 4 HILFE

Zeichne mehrere dreieckige Zäune um die Katzen und einen quadratischen Zaun um die Kuh. Tipp: Teste das Programm zwischendurch immer mal wieder.

Arbeitsbereich: 20 / 20 Blöcke

**wenn Ausführen**

- zeichne ein Dreieck
- vorwärts bewegen um 100 Pixel
- zeichne ein Quadrat
- vorwärts bewegen um 100 Pixel
- zeichne ein Dreieck

**Funktion**

- zeichne ein Dreieck
- wiederholen 3 Male
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 120 Grad

**Funktion**

- zeichne ein Quadrat
- wiederholen 4 Male
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 90 Grad

**Ausführen**

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 15: Der Künstler 4 HILFE

Probiere mal, ob du herausfinden kannst, wie du die Funktionen "Zeichne Quadrat" und "Zeichne Dreieck" (und weitere) dazu benutzen kannst, ein Haus um den Löwen herum zu zeichnen.

Arbeitsbereich: 21 / 19 Blöcke

**wenn Ausführen**

- zeichne ein Quadrat
- vorwärts bewegen um 100 Pixel
- nach rechts drehen um -90 Grad
- rückwärts bewegen um 100 Pixel
- zeichne ein Dreieck

**Funktion**

- zeichne ein Dreieck
- wiederholen 3 Male
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 120 Grad

**Funktion**

- zeichne ein Quadrat
- wiederholen 4 Male
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 90 Grad

**Ausführen**

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 15: Der Künstler 4 HILFE

Erstelle nun eine neue „Zeichne ein Haus“-Funktion und verwende sie, um den zwei Katzen ein Zuhause zu geben. Tipp: erstelle eine neue Funktion mit dem „mache etwas“-Baustein und gib einen Namen für den Baustein ein.

Arbeitsbereich: 21 / 21 Blöcke

**wenn Ausführen**

- Haus

**Funktion**

- zeichne ein Quadrat
- wiederholen 4 Male
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 90 Grad

**Funktion**

- Haus
- zeichne ein Quadrat
- vorwärts bewegen um 100 Pixel
- nach rechts drehen um 30 Grad
- zeichne ein Dreieck

**Funktion**

- zeichne ein Dreieck
- wiederholen 3 Male
  - vorwärts bewegen um 100 Pixel
  - nach rechts drehen um 120 Grad

**Zurücksetzen**

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 15: Der Künstler 4 HILFE

Verwende „Zeichne ein Quadrat“ als Beispiel und füge zu „Zeichne ein Dreieck“ eine Eingabe namens „Länge“ hinzu. Zeichne dann Dreiecke in verschiedenen Größen. (Tipp: klicke auf den Stern, um einer Funktion eine Eingabe hinzuzufügen)

Arbeitsbereich: 19 / 19 Blöcke

**wenn Ausführen**

- zeichne ein Dreieck
- Länge 100
- vorwärts bewegen um 100 Pixel
- zeichne ein Dreieck
- Länge 200

**Funktion**

- zeichne ein Dreieck mit: Länge
- wiederholen 3 Male
  - vorwärts bewegen um Länge Pixel
  - nach rechts drehen um 120 Grad

**Funktion**

- zeichne ein Quadrat mit: Länge
- wiederholen 4 Male
  - vorwärts bewegen um Länge Pixel
  - nach rechts drehen um 90 Grad

**Ausführen**

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 15: Der Künstler 4

Hallo Tester

STUDIO

Zeichne ein Haus mit einer Höhe von 150 Pixeln. Die Kanten sollen 150 Pixel lang sein.

Das stimmt nicht ganz. Du musst einen Block verwenden, den du bisher noch nicht benutzt hast.

Arbeitsbereich: 24 / 24 Blöcke

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

zurücksetzen

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Code:

```

wenn Ausführen
  zeichne ein Haus
  Höhe: 150

Funktion
  zeichne ein Quadrat mit: Länge
  wiederhole 4 Male
  mache
    vorwärts bewege um Länge Pixel
    nach rechts drehe um 90 Grad

Funktion
  zeichne ein Haus mit: Höhe
  zeichne ein Quadrat
  Länge: Länge
  vorwärts bewege um Länge Pixel
  nach rechts drehe um 30 Grad
  zeichne ein Dreieck
  Länge: Länge

Funktion
  zeichne ein Dreieck mit: Länge
  wiederhole 3 Male
  mache
    vorwärts bewege um Länge Pixel
    nach rechts drehe um 120 Grad
  
```

Level 15: Der Künstler 4

Hallo Tester

STUDIO

Verändere "Male ein Haus" so, dass ich rechts unten in der Ecke stehe, nachdem ich ein neues Haus gemalt habe. Verwende diese geänderte Funktion, um drei neue Häuser zu zeichnen.

Arbeitsbereich: 38 / 40 Blöcke

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Code:

```

wenn Ausführen
  zeichne ein Haus
  Länge: 100
  zeichne ein Haus
  Länge: 150
  zeichne ein Haus
  Länge: 100

Funktion
  zeichne ein Quadrat mit: Länge
  wiederhole 4 Male
  mache
    vorwärts bewege um Länge Pixel
    nach rechts drehe um 90 Grad

Funktion
  zeichne ein Haus mit: Länge
  zeichne ein Quadrat
  Länge: Länge
  vorwärts bewege um Länge Pixel
  nach rechts drehe um 30 Grad
  zeichne ein Dreieck
  Länge: Länge
  nach links drehe um 30 Grad
  nach rechts drehe um 90 Grad
  vorwärts bewege um Länge Pixel
  nach links drehe um 90 Grad
  rückwärts bewege um Länge Pixel

Funktion
  zeichne ein Dreieck mit: Länge
  wiederhole 3 Male
  mache
    vorwärts bewege um Länge Pixel
    nach rechts drehe um 120 Grad
  
```

Level 15: Der Künstler 4

Hallo Tester

STUDIO

Zeichne eine Reihe von Häusern. Verändere die Funktion "Male ein Haus" so, dass sie eine Reihe von Häusern zeichnet. Verändere die Funktion "Male ein Dreieck" so, dass sie eine Reihe von Dreiecken zeichnet. Verändere die Funktion "Male ein Quadrat" so, dass sie eine Reihe von Quadraten zeichnet. Verändere die Funktion "Male ein Haus" so, dass sie eine Reihe von Häusern zeichnet.

Das stimmt nicht ganz. Du musst einen Block verwenden, den du bisher noch nicht benutzt hast.

Arbeitsbereich: 36 / 38 Blöcke

Aktionen  
Farbe  
Funktionen  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

zurücksetzen

Brauchst du Hilfe?  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Code:

```

wenn Ausführen
  for Zähler von 50 bis 150 mit Schrittweite 50
    zeichne ein Haus
    Länge: Zähler

Funktion
  zeichne ein Haus mit: Länge
  zeichne ein Quadrat
  Länge: Länge
  vorwärts bewege um Länge Pixel
  nach rechts drehe um 30 Grad
  zeichne ein Dreieck
  Länge: Länge
  nach rechts drehe um 60 Grad
  vorwärts bewege um Länge Pixel
  nach links drehe um 90 Grad
  rückwärts bewege um Länge Pixel

Funktion
  zeichne ein Quadrat mit: Länge
  wiederhole 3 Male
  mache
    vorwärts bewege um Länge Pixel
    nach rechts drehe um 90 Grad

Funktion
  zeichne ein Dreieck mit: Länge
  wiederhole 3 Male
  mache
    vorwärts bewege um Länge Pixel
    nach rechts drehe um 120 Grad
  
```

## Level 17 – Der Bauer 3

Level 17: Der Bauer 3 1 ○○○○○○○○ MEHR

STUDIO



Willkommen zur "Fehlerbeseitigung"! Mein Code funktioniert nicht richtig. Kannst du reparieren, damit ich mein Feld flach bekomme und es bepflanzt werden kann?


Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

- wenn Ausführen
- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- vorwärts bewegen
- fülle 1
- nach rechts drehen
- vorwärts bewegen
- 1 entfernen

Ausführen

Level 17: Der Bauer 3 2 ○○○○○○○○ MEHR

STUDIO



Was stimmt mit diesem Programm nicht? Wie kannst du es reparieren, damit ich...

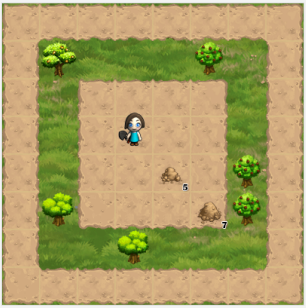
Blöcke Arbeitsbereich: 7 / 7 Blöcke

- wenn Ausführen
- vorwärts bewegen
- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- vorwärts bewegen
- vorwärts bewegen
- 1 entfernen

Ausführen

Level 17: Der Bauer 3 3 ○○○○○○○○ MEHR

STUDIO



Suche und beseitige die Fehler in diesem Programm für mich, damit mein Feld wieder flach und schön wird.

Blöcke Arbeitsbereich: 12 / 12 Blöcke


- wenn Ausführen
- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- vorwärts bewegen
- wiederholen 5 Male
- mache 1 entfernen
- nach rechts drehen
- vorwärts bewegen
- nach links drehen
- vorwärts bewegen
- wiederholen 2 Male
- mache 1 entfernen

Ausführen

Brauchst du Hilfe?

Level 17: Der Bauer 3 4 ○○○○○○○○ MEHR

STUDIO



Was musst du am Programm ändern, damit es mir hilft, das Loch zu füllen?

Blöcke Arbeitsbereich: 5 / 5 Blöcke

- wenn Ausführen
- wiederholen 5 Male
- mache vorwärts bewegen
- solange dort ist ein Loch
- führe aus fülle 1

Ausführen



Level 17: Der Bauer 3 MEHR

STUDIO

Hilf! Repariere das Programm, damit mein Feld komplett flach wird.

Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
wiederholen 7 Male
  machen
    vorwärts bewegen
    solange (da ist ein Stapel)
      führe aus 1 entfernen
    nach links drehen
    vorwärts bewegen
    nach rechts drehen
  
```

Ausführen

Level 17: Der Bauer 3 MEHR

STUDIO

Überprüfe dieses Programm auf Fehler und beseitige sie, damit ich alle Löcher auffüllen und

Blöcke Arbeitsbereich: 9 / 10 Blöcke

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
wiederholen 7 Male
  machen
    vorwärts bewegen
    wenn (da ist ein Stapel)
      führe aus 1 entfernen
    ansonsten
      fülle 1
    nach links drehen
    vorwärts bewegen
    nach rechts drehen
  
```

Ausführen

Level 17: Der Bauer 3 MEHR

STUDIO

Was musst du am Programm ändern, damit es mir hilft, alle Erdhaufen zu entfernen?

Blöcke Arbeitsbereich: 8 / 8 Blöcke

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
  Viereck entfernen
  Funktion
    Viereck entfernen
    wiederholen 4 Male
    machen
      wiederholen 3 Male
      machen
        vorwärts bewegen
        1 entfernen
      nach links drehen
  
```

Ausführen

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

Level 17: Der Bauer 3 MEHR

STUDIO

Kannst du dieses Programm für mich auf Fehler überprüfen und sie beseitigen, damit ich mein Feld flach ist

Blöcke Arbeitsbereich: 17 / 17 Blöcke

Aktionen  
Funktionen  
Logik  
Schleifen  
Mathematik  
Variablen

```

wenn Ausführen
  Viereck entfernen
  wiederholen 5 Male
  machen
    vorwärts bewegen
  fülle das Viereck
  Funktion
    Viereck entfernen
    wiederholen 4 Male
    machen
      wiederholen 2 Male
      machen
        vorwärts bewegen
        fülle 1
      nach links drehen
  
```

Ausführen

**Brauchst du Hilfe?**  
Schau dir diese Videos und Hinweise an

