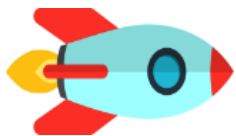


Programmieren ohne Strom: Der Flug zum Mond

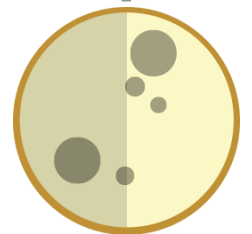
Aufgabe: Sieh Dir das Raster auf der Seite 2 an. Schreibe ein Programm, das die Rakete zum Mond bringt. Verwende dafür die vorgegebenen Befehle auf Seite 3. Die Spitze der Rakete muss dabei immer in Flugrichtung zeigen und die Rakete senkrecht auf dem Mond landen.

Fertig: Dann gib Dein Programm zum Überprüfen an Dein:e Nachbar:in weiter.

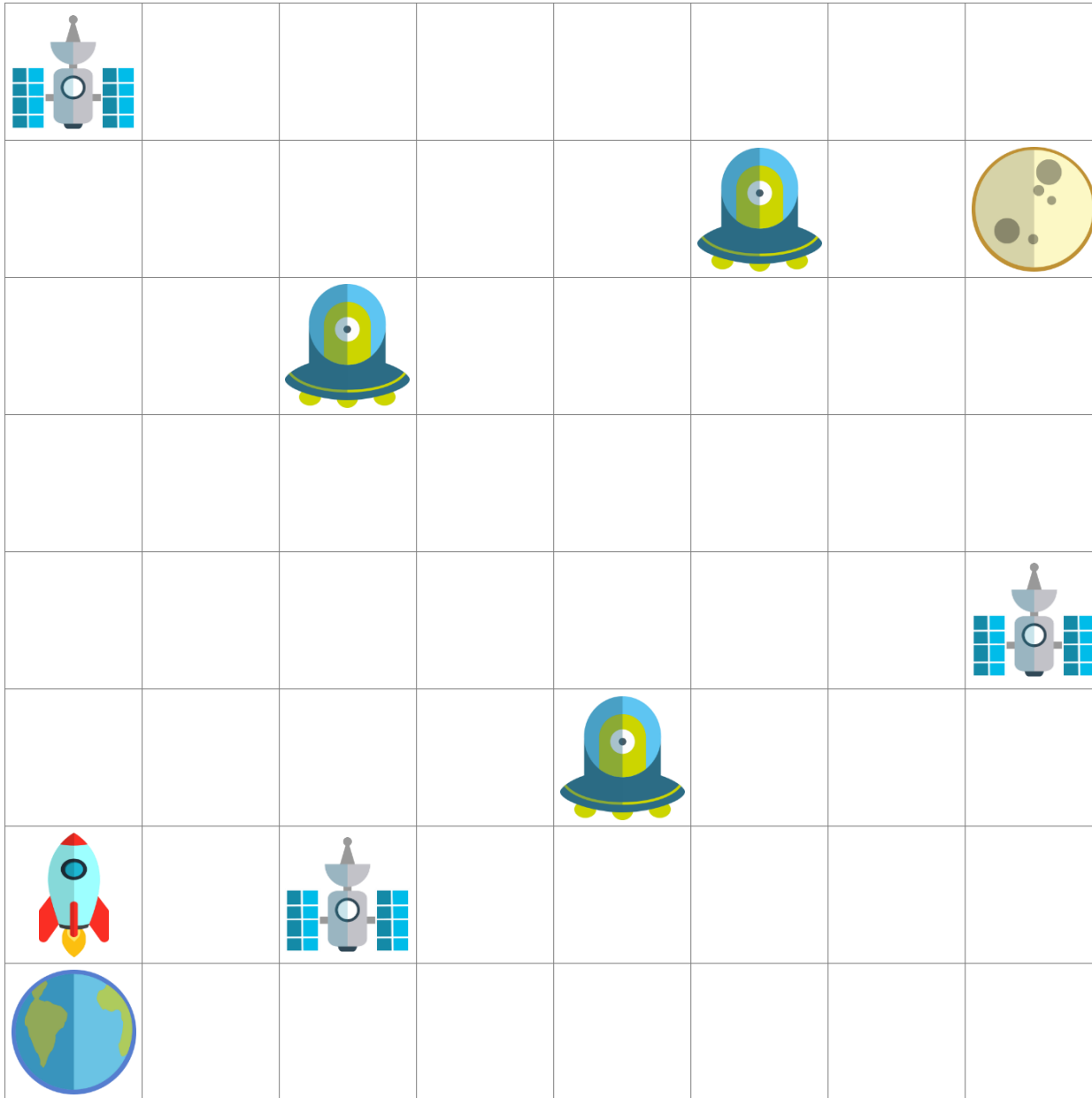
Tip: Klebe Deine Programmier-Blöcke mit einem Pritt-Stift fest, damit sie nicht verrutschen.



Kontrollstrukturen: In der Programmierung gibt es viele verschiedene Befehle. Manche werden als »Kontrollstrukturen« bezeichnet. Sieh Dir das Bild unten an, um zu verstehen, wie diese Befehle eingesetzt werden.



Raster

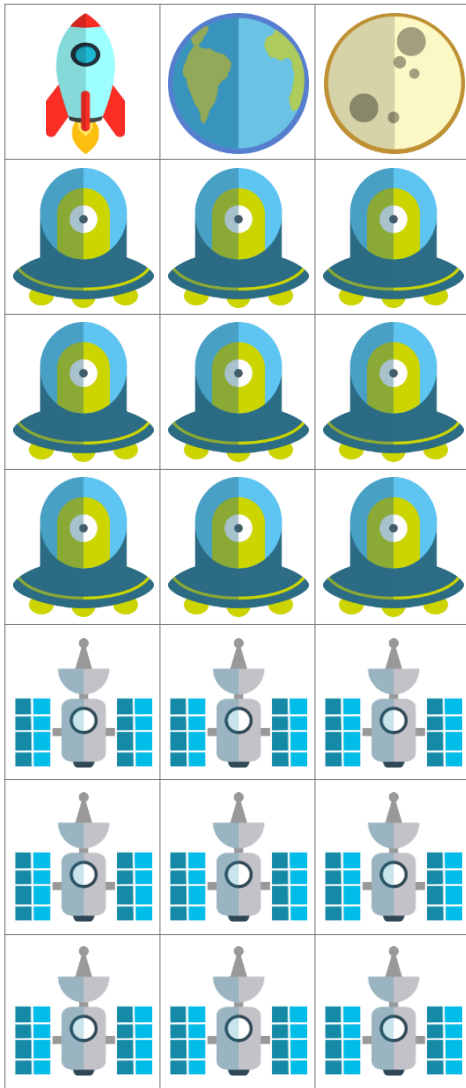


Programm

Start



Objekte

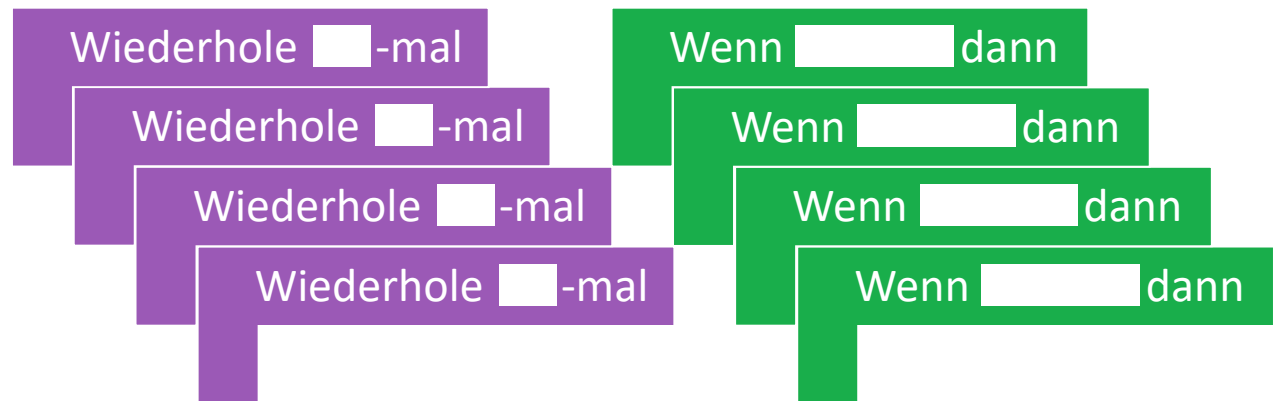


Programmier-Blöcke

Bewegung

Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
nach links drehen	nach links drehen	nach links drehen
nach links drehen	nach links drehen	nach links drehen
nach rechts drehen	nach rechts drehen	nach rechts drehen
nach rechts drehen	nach rechts drehen	nach rechts drehen

Kontroll-Strukturen



Raster

Aufgabe: Erstelle eine eigene Flugstrecke mit den vorgegebenen Objekten.
Bitte dann Deine:n Nachbar:in ein Programm für Deine Strecke zu schreiben.

Programm

Start

