



Name:
Arbeitsauftrag:

Neuenkirchen, den

Öffne in Scratch die Datei „Drachen2.sb“.

Aufgabenstellung

1. Starte das Programm mit der grünen Flagge.
2. Beschreibe den Programmablauf.

3. Ändere dein Skript, so dass der Ritter so viele Schritte geht, dass er bei $x = -110$ ist (1 Schritt entspricht 1 Pixel). Du kannst die Programmbausteine durch Rechtsklick duplizieren.
4. Falls du alles richtiggemacht hast, ist der Drache „Erledigt“. Speichere dein Ergebnis unter dem Dateinamen: **Drachen_Schleife** ab.
5. Dein Programm ist aber mega lang. Kürze dein Skript mit einer Schleife, um dasselbe Ergebnis zu erreichen, indem du einen der folgenden Bausteine verwendest.



6. Hast du eine Lösung gefunden und den Drachen erledigt? Vergleiche beide Skripte, welche Vorteile bietet das zweite Skript. Beschreibe deine Beobachtungen unter Verwendung der Einzelschritte in der Menüleiste.


