**Der Flug der Fledermaus**

**Aufgabenstellung**

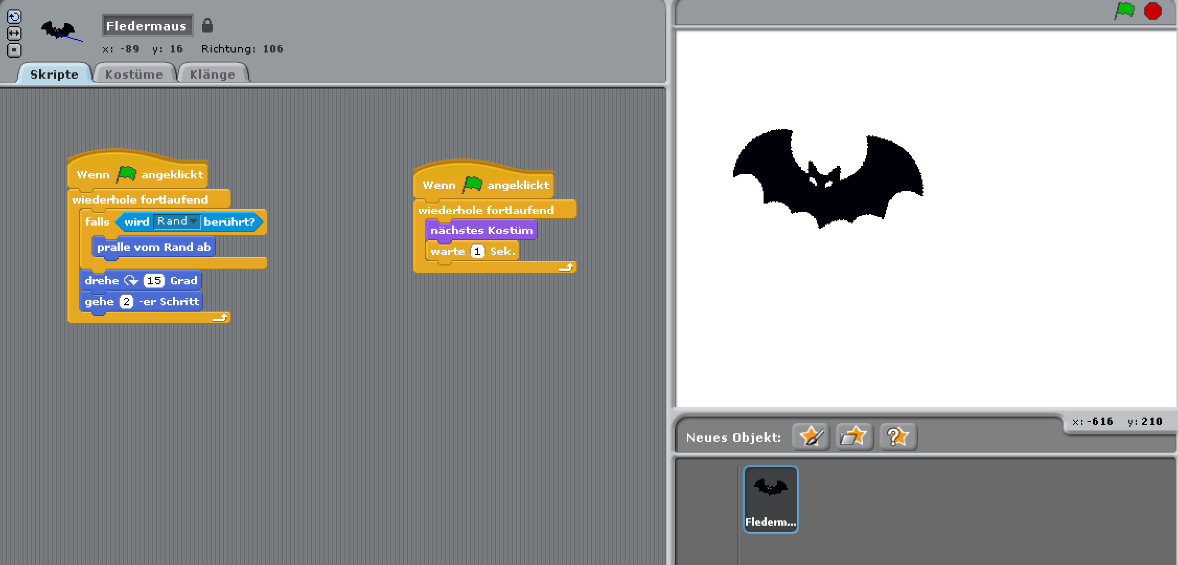
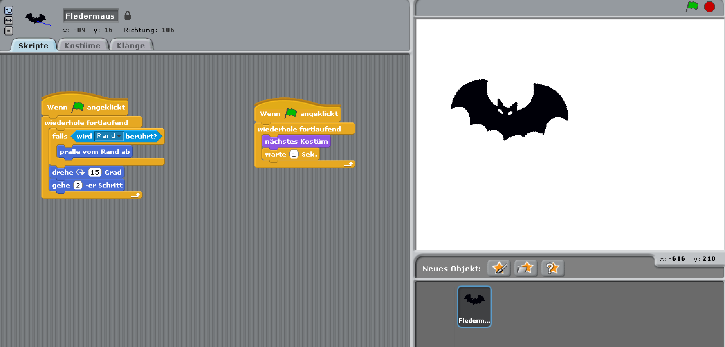
1. Starte das Programm mit der grünen Flagge.
2. Beschreibe den Programmablauf.

1. Beschreibe den Vorteil einer Wiederholungsanweisung gegenüber sequenziellen Anweisungen.

1. Die Fledermaus soll sich zufällig im Raum bewegen und sie soll alle 0,2 s mit den Flügeln schlagen.   
   Ändere die Skripte entsprechend.

**Tipp**

* Durch kleine Winkelzahlen beim Drehen und der Funktion pralle vom Rand ab wird eine zufällige Bewegung erreicht.

**** ****