


## Der Flug der Fledermaus

### Aufgabenstellung

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

---

---

---

---

---

---

3. Beschreibe den Vorteil einer Wiederholungsanweisung gegenüber sequenziellen Anweisungen.

---

---

---

---

4. 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.

