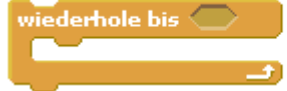


Algorithmen mit Scratch	Modul 3
	Wiederholungsanweisungen

Wiederholungsanweisungen (Schleifen)

Schleifentyp	Kennzeichen dieses Schleifentyps
	
	
	
	

Aufgabe 1

- a) Ordne die Schleifentypen zu: *Schleife mit Ausstiegsbedingung* / *Zählschleife* / *Endlosschleife* / *Schleife mit Einstiegsbedingung*
b) Ergänze die Kennzeichen

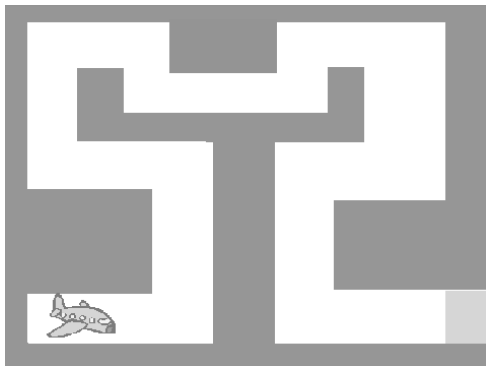
Aufgabe 2

Ein Ball soll sich immer weiter im Fenster bewegen und vom Rand abprallen.

Aufgabe 3

Erstelle ein Hintergrundlabyrinth, in dem sich eine Figur bewegt und den Ausgang findet. Die Bewegungen sollen über "gehe x-er Schritte" in Schleifen realisiert werden.

Algorithmen mit Scratch	Modul 3
	Wiederholungsanweisungen



```
Wenn Taste Leertaste gedrückt
  gehe zu x: -161 y: -127
  zeige Richtung 90

Wenn angeklickt
  wiederhole 20 mal
    gehe 5 -er Schritt
  drehe 90 Grad
  wiederhole 30 mal
    gehe 5 -er Schritt
  drehe 90 Grad
```