

AUFGABENSTELLUNG

W.2.5 Raupe Allzeitappetit

Schwierigkeit



Zeitaufwand



Kreativität



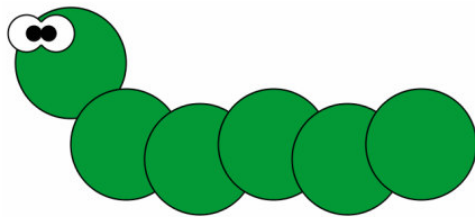
Themen

Mit dieser Aufgabe wollen wir Folgendes trainieren:

- Struktur eines einfachen Programms
- Aufbau und Abfolge von Programmanweisungen
- Ausgabe im grafischen Fenster

Beschreibung

In dieser Aufgabe wollen wir eine Raupe zeichnen:



Aufgabenstellung

Programmiere das angegebene Bild mithilfe der Processing-Grundelemente.

Testfälle

Wenn deine Raupe grundsätzlich mit der abgebildeten Raupe übereinstimmt, dann hast du die Lösung gefunden und die Aufgabe gelöst.

Aus: „Programmieren Trainieren“ (Lo Iacono, Wiefling, Schneider)