

Informatik I für BMT

Bonusaufgabe 1 – Turtle Kunst (3 Punkte)

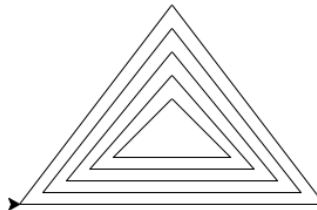
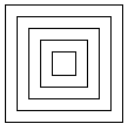
Abgabe: KW46 (Vorstellung in den Übungsgruppen am 10.- 12.11.)

Aufgaben

1. Erstellen Sie ein Programm, welches Funktionen für das Zeichnen von Kreisen, Dreiecken und Quadraten enthält. Die Signaturen der Funktionen (das sind jeweils die ersten Zeilen) sollen wie folgt aussehen:

```
def kreis(x, y, radius) :  
def dreieck(x1, y1, x2, y2, x3, y3) :  
def quadrat(x, y, laenge) :
```

Zeichnen Sie folgendes Bild nach, indem Sie die erstellten Funktionen nutzen.
Hinweis: Es reicht, wenn Ihr Bild ähnlich aussieht. Die Abstände, Winkel etc. sind nicht so wichtig.



2. Zeichnen Sie mit Hilfe der in Aufgabe 1 erstellten Funktionen ein Bild, z.B. mit einer Sonne (aus dem Kreis) und einem Haus (aus Quadraten und Dreiecken) und einem Auto. Ändern Sie die Zeichenfarbe, um das Bild etwas schöner zu machen. Sie dürfen auch gerne weitere Funktionen des Moduls `turtle` verwenden (z.B. `begin_fill()` und `end_fill()` zum Ausfüllen etc.).