


Der Flug der Fledermaus

Aufgabenstellung

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

