

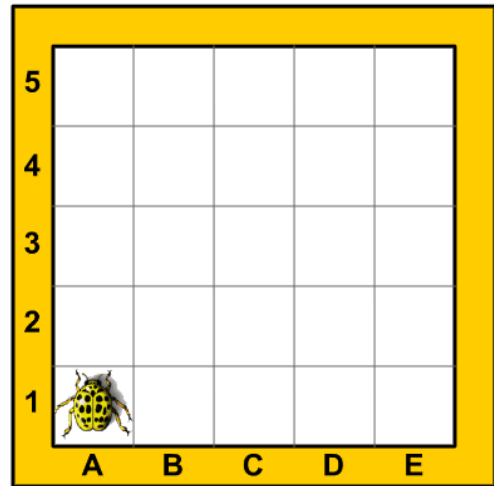
Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

**Programme schreiben und Figuren abbilden**

Wenn wir den Käfer auf bestimmte Spielfelder lenken und der **Bewegungsablauf aufgezeichnet** wird, entsteht eine **Figur** oder ein **Muster**.

1a) Der Roboter-Käfer startet auf dem Feld A1, passiert der Reihe nach die Felder E1, E4, und A4 und kehrt wieder auf A1 zurück. Skizziere den Bewegungsablauf im Spielfeld.



Welche Figur entsteht?

\_\_\_\_\_

Schreibe das Programm in der Befehlszeile auf. Beachte, dass der Roboter-Käfer seine ursprüngliche Startposition wieder einnimmt.

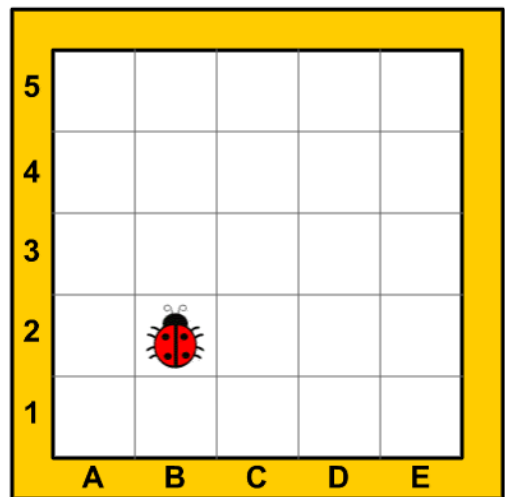
Befehlszeile:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

1b) Welche Felder besetzen die Eckpunkte der Figur?

\_\_\_\_\_

2a) Der Marienkäfer startet auf dem Feld \_\_\_\_\_. Er passiert der Reihe nach die Felder D2, D4 und B4 und kehrt auf seine ursprüngliche Startposition zurück. Skizziere den Bewegungsablauf im Spielfeld.



Welche Figur entsteht?

\_\_\_\_\_

2b) Schreibe das Programm in der Befehlszeile auf. Beachte, dass der Marienkäfer seine ursprüngliche Startposition wieder einnimmt.

Befehlszeile:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Welche Felder besetzen die Eckpunkte der Figur?

\_\_\_\_\_