



Windmühlen programmieren in Scratch

Aufgabe 1.5: Windmühle starten und stoppen

Programmiere das Windmühlenmodell so, dass sich dauerhaft die Flügel 2 Sekunden drehen und 1 Sekunde pausieren.

Tipps



warte 1 Sekunden

Alle Links befinden sich auf der Webseite des InfoLab:

infolab.cs.uni-saarland.de

