

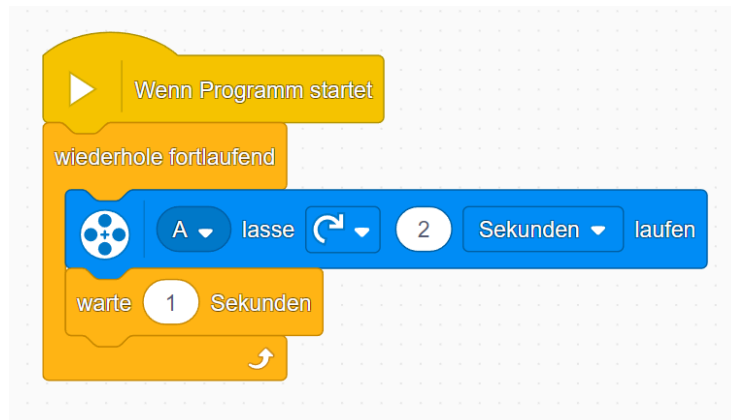


## Windmühlen programmieren in Scratch

### Aufgabe 1.5: Windmühle starten und stoppen

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

#### Tipps



Alle Links befinden sich auf der Webseite des InfoLab:  
[infolab.cs.uni-saarland.de](http://infolab.cs.uni-saarland.de)

