

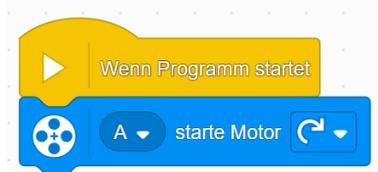


Windmühlen programmieren in Scratch

Aufgabe 1: Windmühle starten

Programmiere das Windmühlenmodell so, dass bei Programmstart die Drehung der Windmühlenflügel startet.

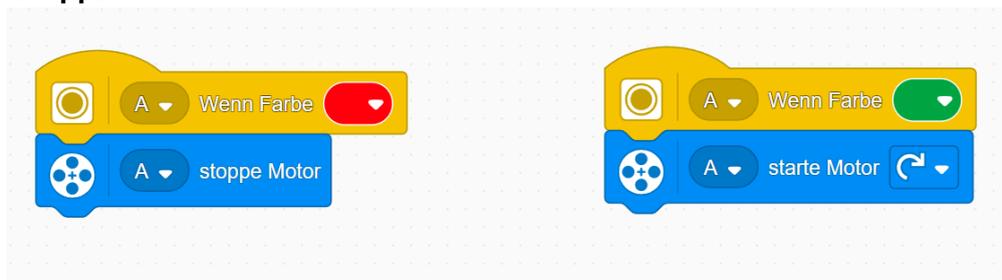
Lösung



Aufgabe 2: Start bei Grün, Stopp bei Rot

Verändere und erweitere das Programm aus Aufgabe 1 so, dass die Drehung der Windmühle erst startet, wenn der Farbsensor Grün erkennt. Wenn der Sensor Rot erkennt, soll die Drehung stoppen.

Weitere Tipps



Alle Links befinden sich auf der Webseite des InfoLab: infolab.cs.uni-saarland.de

