

Jugendwettbewerb Informatik

2. Runde 2025 - Probewettbewerb

Klasse 5/6



Wettbewerb: Probewettbewerb 2025 Runde 2: Klasse 5 - 6

Dauer: 30 Minuten

Wusstest du schon, ...

... dass du Programme zwischen den verschiedenen Aufgabenversionen **kopieren** kannst? Nutze dazu einfach das Aufgabenmenü, oben rechts in der Aufgabe:  oder die Tastenkürzel Strg+C und Strg+V (Cmd+C und Cmd+V).

Verbleibende Zeit: 0:29:39

Logisches Malen



Listen Läufer



Blumen



Punktstand: 0 ★ / 12 ☆ (0 %)

Logisches Malen

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

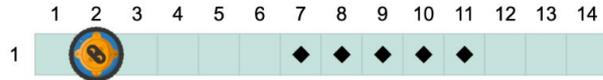
📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter "**weitere Hinweise**" an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

[+ WEITERE HINWEISE](#)



gehe nach rechts

färbe Feld

Spalte des Roboters

wiederhole 10 mal:
mache

falls
mache

und

0

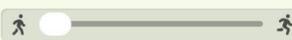
Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

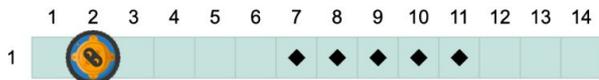
Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

← VERSTECKTE HINWEISE



Aufgabenhinweise

Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

Weitere Hinweise:

Das Ziel ist es, ein Programm zu schreiben, dass nur aus einem **wiederhole**-Baustein und einer Bedingung besteht, wie folgt:

```

Roboter-Programm
wiederhole 10 mal:
  mache
    falls
      mache färbe Feld
    gehe nach rechts
    
```

Um eine geeignete Bedingung zu wählen, nutze die Spalte, in der sich der Roboter befindet.

Mit dem **und**-Baustein können zwei Bedingungen miteinander verknüpft werden. Damit die verknüpfte Bedingung **True** ist, müssen beide Bedingungen erfüllt sein.

TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

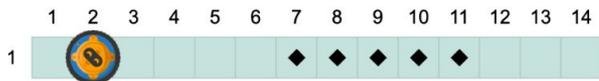
1 Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

VERSTECKTE HINWEISE



Aufgabenhinweise

```

wiederhole 10 mal:
  mache falls
    mache färbe Feld
    gehe nach rechts
    
```

Um eine geeignete Bedingung zu wählen, nutze die Spalte, in der sich der Roboter befindet.

```

und
    
```

Mit dem `und`-Baustein können zwei Bedingungen miteinander verknüpft werden. Damit die verknüpfte Bedingung `True` ist, müssen beide Bedingungen erfüllt sein.

```

oder
    
```

Mit dem `oder`-Baustein können zwei Bedingungen miteinander verknüpft werden. Damit die verknüpfte Bedingung `True` ist, muss eine der Bedingungen erfüllt sein.

Mit dem kleinen Pfeil kann zwischen "und" und "oder" gewechselt werden.

Im folgenden Beispiel wird das Feld gefärbt, wenn die Spalte des Roboters kleiner als 4 oder größer als 8 ist.

```

falls
  Spalte des Roboters < 4
  oder
  Spalte des Roboters > 8
mache färbe Feld
    
```

TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

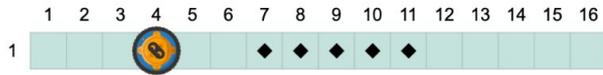
Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

[+ WEITERE HINWEISE](#)



gehe nach rechts

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.

färbe Feld

Spalte des Roboters

wiederhole 10 mal:
mache

falls
mache

und

0

TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

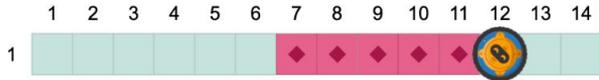
📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

[+ WEITERE HINWEISE](#)



✓ TEST 1

✓ TEST 2

Bravo, der Roboter hat das vorgegebene Muster richtig gemalt!

Wähle eine schwerere Version aus, um noch mehr Punkte zu bekommen.

⏪ ⏩ ⏸ ⏴ ⏵ 🔊 🔇

gehe nach rechts

färbe Feld

Spalte des Roboters

wiederhole 10 mal:
mache

falls
mache

und

0

Roboter-Programm

Noch 9 von 20 Bausteinen verfügbar.

```

wiederhole 10 mal:
  mache
    gehe nach rechts
    falls
      Spalte des Roboters >= 7
      und
      Spalte des Roboters <= 11
    mache
      färbe Feld
    
```

VERSION ☆☆☆

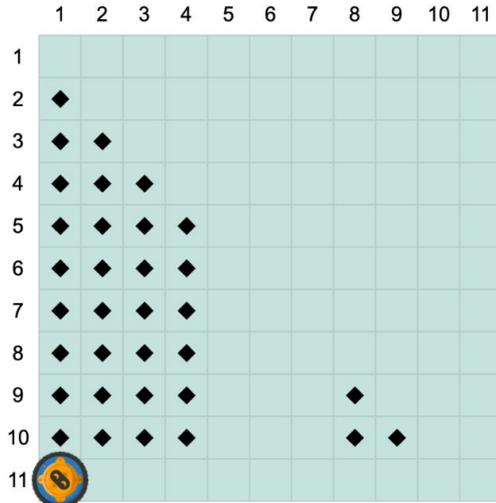
VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Das Ziel ist es, ein Programm zu schreiben, dass den Roboter über alle Felder des Gitters gehen lässt, und eine Bedingung verwendet um zu entscheiden, ob ein Feld gefärbt werden soll oder nicht. Diese Bedingung kann von der Zeilennummer und von der Spaltennummer des Roboters abhängen.



gehe nach rechts

Roboter-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

gehe nach links

gehe nach oben

färbe Feld

Spalte des Roboters

Zeile des Roboters

wiederhole 10 mal:
mache

==

falls
mache

und

0

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

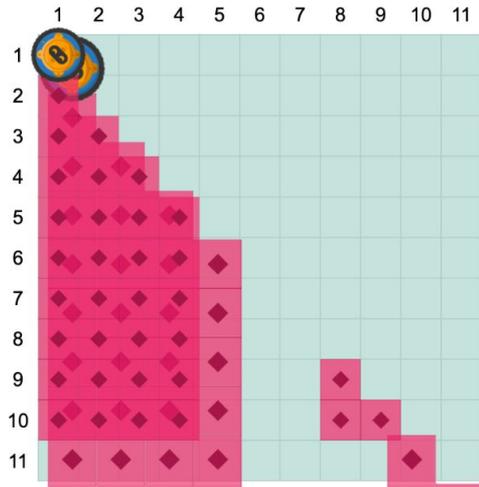
Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Das Ziel ist es, ein Programm zu schreiben, das den Roboter über alle Felder des Gitters gehen lässt, und eine Bedingung verwendet um zu entscheiden, ob ein Feld gefärbt werden soll oder nicht. Diese Bedingung kann von der Zeilennummer und von der Spaltennummer des Roboters abhängen.

Hinweis: Die Felder unter der Diagonalen sind Felder bei denen die Spaltennummer echt kleiner als die Zeilennummer ist.

Dein Programm sollte die Anweisung  nur einmal enthalten.



Bravo, der Roboter hat das vorgegebene Muster richtig gemalt!

Wähle eine schwerere Version aus, um noch mehr Punkte zu bekommen.

gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach oben

färbe Feld

Spalte des Roboters

Zeile des Roboters

wiederhole 10 mal:

mache

falls
mache

und

0

Noch 6 von 25 Bausteinen verfügbar.

```

Roboter-Programm
wiederhole 10 mal:
mache
  gehe nach oben
  wiederhole 10 mal:
  mache
    falls
      Spalte des Roboters <= Zeile des Roboters
      oder
      Spalte des Roboters >= 7
    mache
      färbe Feld
      gehe nach rechts
  wiederhole 10 mal:
  mache
    gehe nach links
    
```

VERSION ☆☆☆

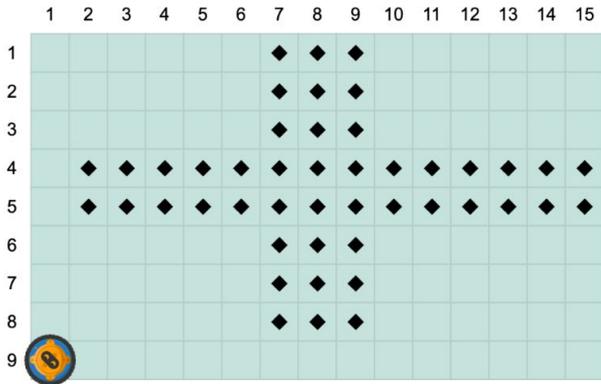
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Das Ziel ist es, ein Programm zu schreiben, dass den Roboter über alle Felder des Gitters gehen lässt, und eine Bedingung verwendet um zu entscheiden, ob ein Feld gefärbt werden soll oder nicht. Diese Bedingung kann von der Zeilennummer und von der Spaltennummer des Roboters abhängen.



gehe nach rechts

Roboter-Programm

Noch 30 von 30 Bausteinen verfügbar.

gehe nach oben

gehe nach links

färbe Feld

Spalte des Roboters

Zeile des Roboters

wiederhole 10 mal:
mache

==

falls
mache

und

0

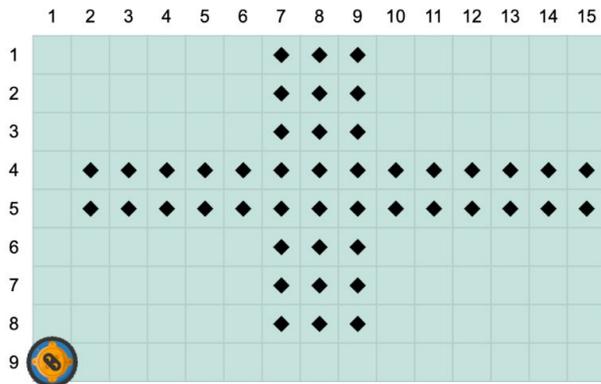
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Das Ziel ist es, ein Programm zu schreiben, das den Roboter über alle Felder des Gitters gehen lässt, und eine Bedingung verwendet um zu entscheiden, ob ein Feld gefärbt werden soll oder nicht. Diese Bedingung kann von der Zeilennummer und von der Spaltennummer des Roboters abhängen.

Dein Programm sollte die Anweisung **färbe Feld** nur einmal enthalten.



gehe nach rechts

Roboter-Programm

Noch 30 von 30 Bausteinen verfügbar.

gehe nach oben

gehe nach links

färbe Feld

Spalte des Roboters

Zeile des Roboters

wiederhole 10 mal:
mache

==

falls
mache

und

0

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

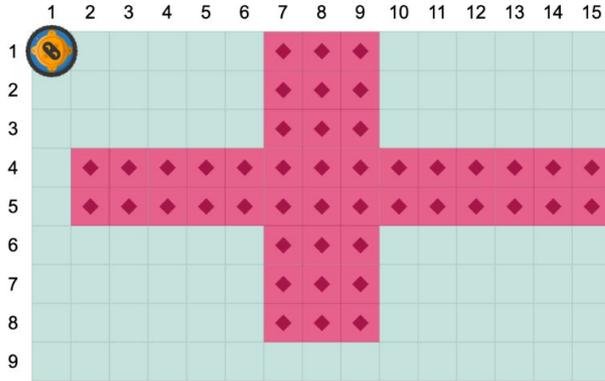
VERSION ☆☆☆☆☆

Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle markierten Felder  färben.

Das Ziel ist es, ein Programm zu schreiben, dass den Roboter über alle Felder des Gitters gehen lässt, und eine Bedingung verwendet um zu entscheiden, ob ein Feld gefärbt werden soll oder nicht. Diese Bedingung kann von der Zeilennummer und von der Spaltennummer des Roboters abhängen.

Dein Programm sollte die Anweisung  nur einmal enthalten.



Bravo, der Roboter hat das vorgegebene Muster richtig gemalt!

Dein Punktestand bleibt gleich.

gehe nach rechts

gehe nach oben

gehe nach links

färbe Feld

Spalte des Roboters

Zeile des Roboters

wiederhole 10 mal:

mache



falls

mache

und

0

Noch 3 von 30 Bausteinen verfügbar.

```

Roboter-Programm
wiederhole 8 mal:
mache
  gehe nach oben
  wiederhole 14 mal:
  mache
    gehe nach rechts
    falls
      Zeile des Roboters == 5
      oder
      Zeile des Roboters == 4
      oder
      Spalte des Roboters == 7
      oder
      Spalte des Roboters == 8
      oder
      Spalte des Roboters == 9
    mache
      färbe Feld
  wiederhole 14 mal:
  mache
    gehe nach links
    
```

Listen Läufer

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.
Bestimme dann die Länge der Liste und gib diese aus.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter
"weitere Hinweise" an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen
zurecht kommen.

[+ WEITERE HINWEISE](#)

Eingabe:
Sonne
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

wiederhole bis mache

Liste

setze Liste auf

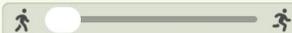
Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Bestimme dann die Länge der Liste und gib diese aus.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter
"weitere Hinweise" an.*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen
zurecht kommen.* VERSTECKTE HINWEISE

Eingabe:
Sonne
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien

Ausgabe:

 **Aufgabenhinweise** 

Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen. Bestimme dann die Länge der Liste und gib diese aus.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.**Weitere Hinweise:**Mit dem Baustein  wird die Länge einer Liste bestimmt, d.h. die Anzahl der Elemente einer Liste, auch wenn alle Elemente gleich sind (siehe Test 2).*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurecht kommen.*

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.
Bestimme dann die Länge der Liste und gib diese aus.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter
"weitere Hinweise" an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen
zurecht kommen.

[+ WEITERE HINWEISE](#)

Eingabe:

Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

wiederhole bis
mache

Liste

setze Liste auf

Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.
Bestimme dann die Länge der Liste und gib diese aus.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter
"weitere Hinweise" an.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen
zurecht kommen.*

[+ WEITERE HINWEISE](#)

Eingabe:

Prozent
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien
Jahre
Monate

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

wiederhole bis
mache

Liste

setze Liste auf

Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen. Bestimme dann die Länge der Liste und gib diese aus.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter "**weitere Hinweise**" an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

WEITERE HINWEISE

Eingabe:

Ausgabe:

13

TEST 1

TEST 2

TEST 3

Bravo! Das Programm hat alle Zeilen richtig ausgegeben.

Wähle eine schwerere Version aus, um noch mehr Punkte zu bekommen.

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

wiederhole bis mache

Liste

setze Liste auf

Noch 30 von 40 Bausteinen verfügbar.

Programm

setze Liste auf erzeuge eine leere Liste

wiederhole bis Ende der Eingabe

mache in der Liste Liste letztes Element füge ein lies Zeile

schreibe Länge von Liste

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Hänge an jedes Element der Liste folgendes an:

- erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

Eingabe:

Sonne
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

“ ”

erstelle Text aus

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

in der Liste Liste nimm am Index

wiederhole bis
machezähle von 1 bis 10 in Schritten von 1
mache

Programm

Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

☒ Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Hänge an jedes Element der Liste folgendes an:

- erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

Eingabe:

Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

“ ”

erstelle Text aus

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

in der Liste Liste nimm am Index

wiederhole bis

mache

zähle i von 1 bis 10 in Schritten von 1

mache

Liste

Programm

Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

☑ Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Hänge an jedes Element der Liste folgendes an:

- erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

Eingabe:
Prozent
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien
Jahre
Monate
Jahreszeiten
Regen
Winter
Frühling

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

“ ”

erstelle Text aus

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

in der Liste Liste nimm am Index

wiederhole bis mache

zähle i von 1 bis 10 in Schritten von 1 mache

Liste

Programm

Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen. Hänge an jedes Element der Liste folgendes an: `- erledigt`. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

Eingabe:

Ausgabe:

```
Sonne- erledigt
Sommer- erledigt
Erdbeeren- erledigt
Honig- erledigt
Müsli- erledigt
Schule- erledigt
Ferien- erledigt
```

✓ TEST 1

✓ TEST 2

✓ TEST 3

Bravo! Das Programm hat alle Zeilen richtig ausgegeben.

Wähle eine schwerere Version aus, um noch mehr Punkte zu bekommen.



schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

“ ”

erstelle Text aus

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

in der Liste Liste nimm am Index

wiederhole bis

mache

zähle i von 1 bis 10 in Schritten von 1

mache

Liste

i

setze Liste auf

setze i auf

Programm

setze Liste auf

erzeuge eine leere Liste

wiederhole bis Ende der Eingabe

mache

in der Liste Liste letztes Element füge ein

erstelle Text aus

lies Zeile

“-erledigt”

zähle i von 1 bis Länge von Liste in Schritten von 1

mache

schreibe

in der Liste Liste nimm am Index i

Noch 42 von 60 Bausteinen verfügbar.

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Hänge an jedes Element der Liste folgendes an:

- erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

für jeden Wert aus der Liste
mache

Nutze diesmal den Baustein:

+ WEITERE HINWEISE

Eingabe:

Sonne
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

“ ”

erstelle Text aus

erzeuge eine leere Liste

in der Liste am Index ersetze mit

Länge von

wiederhole mache

für jeden Wert aus der Liste mache

Programm

Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Hänge an jedes Element der Liste folgendes an:

- erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

für jeden Wert aus der Liste
mache

Nutze diesmal den Baustein:

VERSTECKTE HINWEISE

Eingabe:
Sonne
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien

Ausgabe:

Aufgabenhinweise

Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen. Hänge an jedes Element der Liste folgendes an: - erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

für jeden Wert aus der Liste
mache

Nutze diesmal den Baustein:

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter "**weitere Hinweise**" an.

Weitere Hinweise:

für jeden Wert aus der Liste
mache

Mit dem Baustein wird auf jedes Element der Liste zugegriffen. Begonnen wird beim ersten Element der Liste. Der aktuelle Wert wird in der Variablen gespeichert.

Im folgenden Beispiel wird jedes Element der Liste in die Ausgabe geschrieben.

für jeden Wert aus der Liste
mache

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

e Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Hänge an jedes Element der Liste folgendes an:

- erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

für jeden Wert aus der Liste
mache

Nutze diesmal den Baustein:

[+ WEITERE HINWEISE](#)

Eingabe:
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik
Informatik

Ausgabe:

Programm
Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

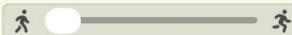
```

    schreibe
    lies Zeile
    Ende der Eingabe
    ""
    erstelle Text aus
    erzeuge eine leere Liste
    in der Liste Liste am Index ersetze mit
    Länge von
    wiederhole bis mache
    für jeden Wert i aus der Liste mache
    Liste
    i
    
```

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

e Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen.

Hänge an jedes Element der Liste folgendes an:

- erledigt. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

für jeden Wert aus der Liste
mache

Nutze diesmal den Baustein:

[+ WEITERE HINWEISE](#)

Eingabe:
Prozent
Sommer
Erdbeeren
Honig
Müsli
Schule
Ferien
Jahre
Monate

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

“ ”

erstelle Text aus

erzeuge eine leere Liste

in der Liste am Index ersetze mit

Länge von

wiederhole bis mache

für jeden Wert aus der Liste mache

Liste

i

Programm
Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

🗨️ Schreibe ein Programm:

Das Programm soll die Wörter in eine Liste einlesen. Hänge an jedes Element der Liste folgendes an: `- erledigt`. Gib jedes Element der Liste in einer eigenen Zeile aus.

für jeden Wert aus der Liste
mache

Nutze diesmal den Baustein:

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

🔗 WEITERE HINWEISE

Eingabe: Prozent Sommer Erdbeeren Honig Müsli Schule Ferien Jahre Monate Schneeflocken	Ausgabe:
--	----------

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

“ ”

erstelle Text aus

erzeuge eine leere Liste

in der Liste Liste am Index ersetze mit

Länge von

wiederhole bis mache

für jeden Wert i aus der Liste mache

Liste

i

setze Liste auf

setze i auf

Programm

setze Liste auf erzeuge eine leere Liste

wiederhole bis Ende der Eingabe

mache in der Liste Liste letztes Element füge ein erstelle Text aus lies Zeile “ - erledigt ”

für jeden Wert Element aus der Liste Liste mache schreibe Element

Noch 47 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

[Deine beste Antwort wieder laden.](#)

⏮ ⏪ ⏩ ⏭ 🔍

Blumen

VERSION ☆☆☆

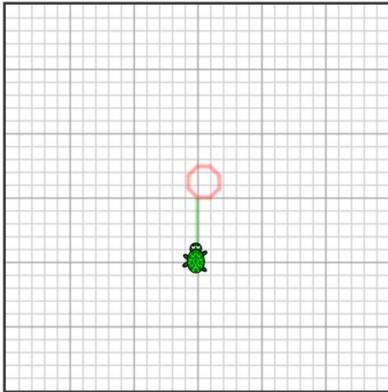
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

📄 Programmiere die Schildkröte:

Die Schildkröte soll die vorgezeichnete Blume nachmalen. Die Blüte der Blume ist ein Achteck.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.

setze Farbe ■

gehe 1 Schritte

drehe um 36° nach rechts ↻

drehe um 36° nach links ↻

wiederhole 10 mal:
mache

Schildkröten-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.



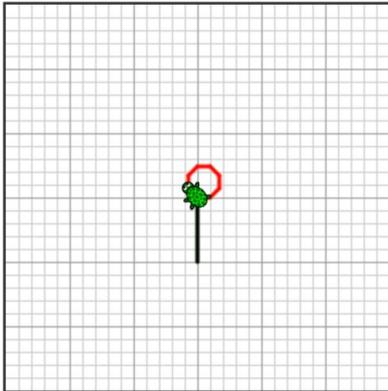
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

- 📄 **Programmiere die Schildkröte:**
Die Schildkröte soll die vorgezeichnete Blume nachmalen. Die Blüte der Blume ist ein Achteck.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.

setze Farbe ■

gehe 1 Schritte

drehe um 36° nach rechts ↻

drehe um 36° nach links ↻

wiederhole 10 mal:
mache

Noch 14 von 20 Bausteinen verfügbar. 🗑️

Schildkröten-Programm

gehe 5 Schritte

setze Farbe ■

drehe um 45° nach links ↻

wiederhole 8 mal:

mache gehe 1 Schritte

drehe um 45° nach rechts ↻

Bravo! Die Schildkröte hat alles richtig gezeichnet.

Wähle eine schwerere Version aus, um noch mehr Punkte zu bekommen.



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

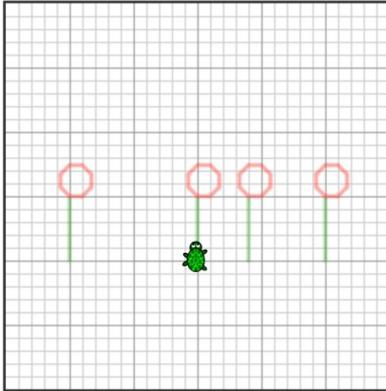


📄 Programmiere die Schildkröte:

Die Schildkröte soll die vorgezeichneten Blumen nachmalen.

Erstelle dazu eine Funktion, die eine einzelne Blume malt. Nur so kannst du mit der Anzahl der verfügbaren Bausteine auskommen.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.



Schildkröte

Funktionen

Schleifen

Schildkröten-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

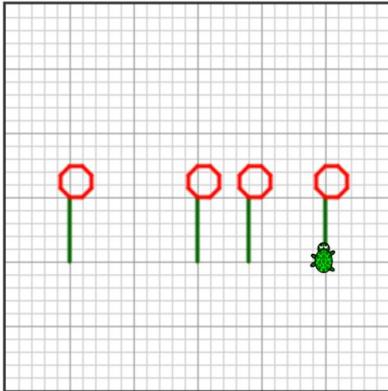
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Programmiere die Schildkröte:
Die Schildkröte soll die vorgezeichneten Blumen nachmalen.

Erstelle dazu eine Funktion, die eine einzelne Blume malt.
Nur so kannst du mit der Anzahl der verfügbaren Bausteine auskommen.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.



- Schildkröte
- Funktionen
- Schleifen

Schildkröten-Programm

```

male Blume
drehe um 90° nach links
gehe 10 Schritte
drehe um 90° nach rechts
male Blume
drehe um 90° nach rechts
gehe 14 Schritte
drehe um 90° nach links
male Blume
drehe um 90° nach rechts
gehe 6 Schritte
drehe um 90° nach links
male Blume
    
```

Noch 14 von 40 Bausteinen verfügbar.

```

male Blume
setze Stift auf
setze Farbe grün
gehe 5 Schritte
drehe um 45° nach links
setze Farbe rot
wiederhole 8 mal:
  mache
    gehe 1 Schritte
    drehe um 45° nach rechts
hebe Stift ab
drehe um 135° nach links
gehe 5 Schritte
drehe um 180° nach rechts
    
```

Bravo! Die Schildkröte hat alles richtig gezeichnet.

Wähle eine schwerere Version aus, um noch mehr Punkte zu bekommen.

Navigation icons: back, play, stop, forward, and a volume slider.

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

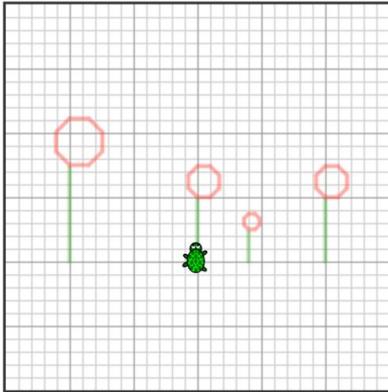
📄 **Programmiere die Schildkröte:**

Die Schildkröte soll die vorgezeichneten Blumen nachmalen.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.

+ WEITERE HINWEISE



Schildkröte

Variablen

Funktionen

Schleifen

Mathe

Schildkröten-Programm

Noch 55 von 55 Bausteinen verfügbar.

VERSION ☆☆☆

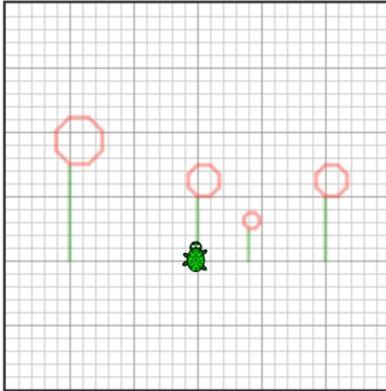
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

- 📄 **Programmiere die Schildkröte:**
Die Schildkröte soll die vorgezeichneten Blumen nachmalen.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen

[VERSTECKTE HINWEISE](#)

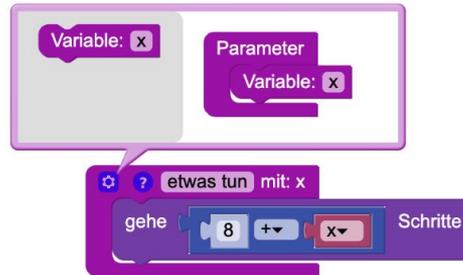
🔍 **Aufgabenhinweise** ✕

Programmiere die Schildkröte:
Die Schildkröte soll die vorgezeichneten Blumen nachmalen.

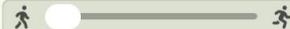
Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter **"weitere Hinweise"** an.

Weitere Hinweise:

Erstelle dazu eine Funktion, die eine einzelne Blume malt. Füge der Funktion über die Einstellungen (Zahnrad-Symbol) einen Parameter hinzu. Der Wert des Parameters soll die Größe der Blume bestimmen. Die größte Blume ist 1,5-mal so groß wie die Blume ganz rechts; die kleinste Blume 0,5-mal so groß.



Wenn du die Funktion verwendest, musst du einen Wert für den Parameter angeben. Beachte dabei, dass du Kommazahlen mit einem Punkt statt Komma schreiben musst:

[Schildkröten-Programm](#)

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

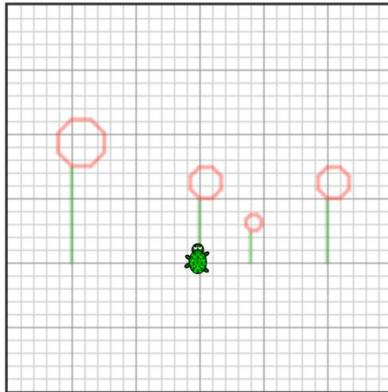


- e** **Programmiere die Schildkröte:**
Die Schildkröte soll die vorgezeichneten Blumen nachmalen.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter "**weitere Hinweise**" an.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.

VERSTECKTE HINWEISE

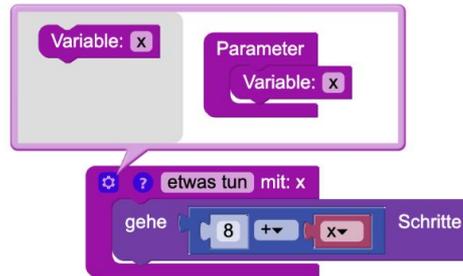


Aufgabenhinweise



Weitere Hinweise:

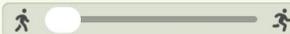
Erstelle dazu eine Funktion, die eine einzelne Blume malt. Füge der Funktion über die Einstellungen (Zahnrad-Symbol) einen Parameter hinzu. Der Wert des Parameters soll die Größe der Blume bestimmen. Die größte Blume ist 1,5-mal so groß wie die Blume ganz rechts; die kleinste Blume 0,5-mal so groß.



Wenn du die Funktion verwendest, musst du einen Wert für den Parameter angeben. Beachte dabei, dass du Kommazahlen mit einem Punkt statt Komma schreiben musst:



Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.



Alle Bausteine

Schildkröte
Variablen
Funktionen
Schleifen
Mathe

etwas tun

Schildkröte
Variablen
Funktionen
Schleifen
Mathe

wiederhole 10 mal:
mache

Schildkröte
Variablen
Funktionen
Schleifen
Mathe

setze Farbe

hebe Stift ab

setze Stift auf

gehe Schritte

drehe um 36° nach rechts

drehe um 36° nach links

Schildkröte
Variablen
Funktionen
Schleifen
Mathe

Variable erstellen ...

Größe

setze Größe auf

erhöhe Größe um 1

Schildkröte
Variablen
Funktionen
Schleifen
Mathe

1 + 1

0

Funktion mit Parameter definieren

The Scratch interface shows the 'Funktionen' (Functions) category selected in the left sidebar. A 'Schildkröten-Programm' (Turtle Program) block is visible. A function block 'male Blume' is being defined, with a 'etwas tun' (do something) block nested inside it. A call to the 'male Blume' function is also shown in the program area.

The Scratch interface shows the 'Funktionen' category selected. A function block 'male Blume mit: Größe' is being defined. A call to this function is also shown. A callout box highlights the parameter 'Größe' in the function definition and the corresponding 'Größe' variable in the call.

The Scratch interface shows the 'Funktionen' category selected. A function block 'male Blume mit: Größe' is being called within a 'Schildkröten-Programm' block. The parameter 'Größe' is visible in the call.

The Scratch interface shows the 'Variablen' (Variables) category selected. A variable 'Größe' is being created and named 'x'. The variable is then set to a value and increased by 1. A function block 'male Blume mit: Größe' is also shown, which will use the modified variable.

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆



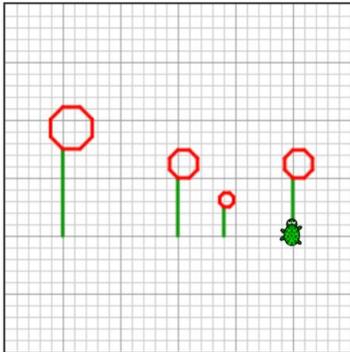
Programmiere die Schildkröte:

Die Schildkröte soll die vorgezeichneten Blumen nachmalen.

Bitte schau dir vorab die Erläuterungen der Bausteine unter "**weitere Hinweise**" an.

Die Farben deiner Blume müssen nicht mit den Farben der vorgezeichneten Blume übereinstimmen.

WEITERE HINWEISE



- Schildkröte
- Variablen
- Funktionen
- Schleifen
- Mathe

Noch 13 von 55 Bausteinen verfügbar.

Schildkröten-Programm

```

male Blume mit:
  Größe 1
drehe um 90° nach links
gehe 10 Schritte
drehe um 90° nach rechts
male Blume mit:
  Größe 1.5
drehe um 90° nach rechts
gehe 14 Schritte
drehe um 90° nach links
male Blume mit:
  Größe 0.5
drehe um 90° nach rechts
gehe 6 Schritte
drehe um 90° nach links
male Blume mit:
  Größe 1
    
```

```

male Blume mit: Größe
  setze Stift auf
  setze Farbe
  gehe 5 x Größe Schritte
  drehe um 45° nach links
  setze Farbe
  wiederhole 8 mal:
    mache
      gehe 1 x Größe Schritte
      drehe um 45° nach rechts
  hebe Stift ab
  drehe um 135° nach links
  gehe 5 x Größe Schritte
  drehe um 180° nach rechts
    
```

Bravo! Die Schildkröte hat alles richtig gezeichnet.

Das ist die bestmögliche Punktzahl für diese Aufgabe. Glückwunsch!

Navigation controls: back, play, stop, forward, and a progress slider.