



Python mit Strype und Turtle

Heute hast Du am Workshop zur Programmiersprache Python teilgenommen. Mit der Umgebung Strype (strype.org) hast Du ein erweiterbares Quiz programmiert.

```
def frage_stellen ( quizfrage ) :  
    antwort = input(quizfrage[ "frage" ] + " ")  
    punkt = 0  
    if antwort == quizfrage[ "richtige_antwort" ] :  
        print( "Richtig!" )  
        punkt = 1  
    else :  
        print( "Leider falsch. :-( )" )  
    return punkt  
  
punkte = 0  
fragensammlung = [ { "frage" : "Wo leben Eisbären?", "richtige_antwort" : "Nordpol" }, { "frage" : "Wo ist der Nordpol?", "richtige_antwort" : "Norden" } ]  
print( "Das Quiz hat " + str( len( fragensammlung ) ) + " Fragen" )  
for quizfrage in fragensammlung :  
    punkte = punkte + frage_stellen( quizfrage )  
print( "Punkte: ", punkte )
```

Mit der Python-Turtle hast Du Dein erstes Spiel mit Grafik programmiert: Mit dem Fänger müssen Bälle gefangen werden.

```
1 import turtle  
2 import random  
3  
4 # Fenster einrichten  
5 win = turtle.Screen()  
6 win.title("Fang den Ball - Turtle Edition")  
7 win.bgcolor("black")  
8 win.setup(width=600, height=600)  
9 win.tracer(0) # Animation aus für bessere Performance  
10  
11 # Spieler  
12 player = turtle.Turtle()  
13 player.shape("square")  
14 player.color("blue")  
15 player.shapesize(stretch_wid=1, stretch_len=5)  
16 player.penup()  
17 player.goto(0, -250)  
18
```

Weitere Informationen zu Python und dem Angebot des InfoLabs findest Du auf unserer Webseite:
infolab.cs.uni-saarland.de

Wir freuen uns, dass Du beim Workshop dabei warst!

