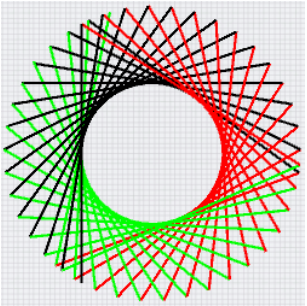
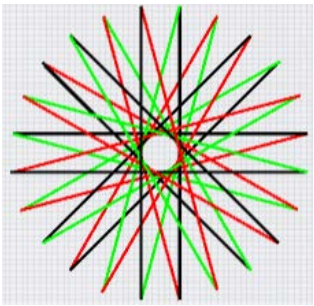
Spiel 5: Male einen Sternenhimmel

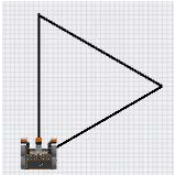
Spielfeld: **Kunst-Leinwand**



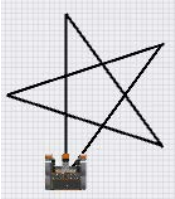


Challenge:

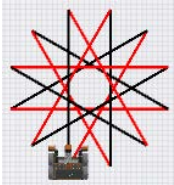
Level 1: Programmiere den Roboter so, dass er ein Dreieck mit drei gleich langen Seiten malt. Um welchen Winkel muss er sich drei Mal drehen?



Level 2: Schreibe ein Programm, so dass der Roboter einen Stern mit fünf Zacken malt. Hier sind die Zacken spitzer als beim Dreieck; das heißt, der Roboter muss sich mehr drehen. Um welchen Winkel muss sich der Roboter in jeder Zackenspitze drehen?



Level 3: Experimentiere mit immer spitzeren Zacken. Welche Drehwinkel bringen die schönsten Ergebnisse?
Baue in regelmäßigen Abständen Farbwechsel ein.
Male verschiedene Sterne an unterschiedlichen Positionen.



Tipps:

- Den Stift zum Malen steuerst du mit den Blöcken *setze Roboterstift auf Farbe …* und *bewege Roboterstift runter / hoch* (Stift nach unten zum Malen oder nach oben nehmen zum Fahren ohne zu malen) aus der Abteilung *Looks.*
- Die Linie malst du mit dem Block *fahre vorwärts für … mm.* Die Drehung vollführst du mit *drehe rechts um … Grad* (beides aus der Abteilung *Fahrwerk*).
- Verwende den Block *wiederhole … Mal* aus der Abteilung *Control*. Die Zahl vor dem Wort *Mal* sagt, wie oft die Blöcke innerhalb vom *wiederhole*-Block wiederholt werden sollen.

Hier sind Blöcke, an denen du dich orientieren kannst: