strype.org - ein kurzer Einstieg

Übung 1:
Erstelle ein Strype-Programm, das alle Zahlen von 1 bis n auf der Konsole ausgibt.

Übung 2:
Erstelle ein Strype-Programm, das die n-te Fibonacci-Zahl berechnet und auf der Konsole ausgibt.

Übung 3:
Erstelle ein Strype-Programm, das mit Hilfe von TurtleGraphics ein Quadrat (Abb.1) zeichnet.

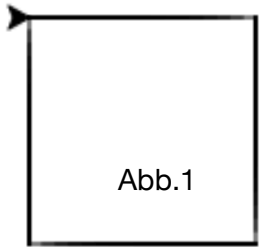


Abb.1

Übung 4:
Erstelle ein Strype-Programm, das mit Hilfe von TurtleGraphics folgendes Gebilde (Abb.2) zeichnet.
Vorgehensweise:

1. Erstelle eine Methode, die ein Dreieck mit einer bestimmten Seitenlänge zeichnet.
2. Erstelle eine Methode, die das Gebilde zeichnet. Verwende hier zwei Übergabeparameter (seitenlänge, anzahlDreiecke).

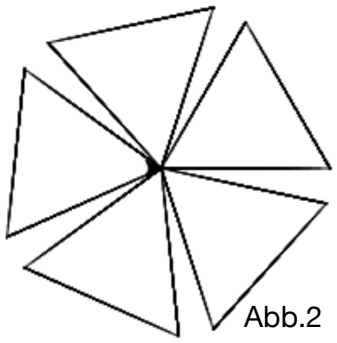
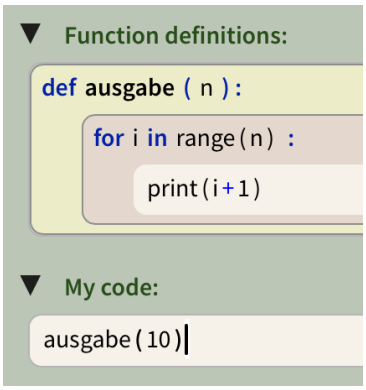
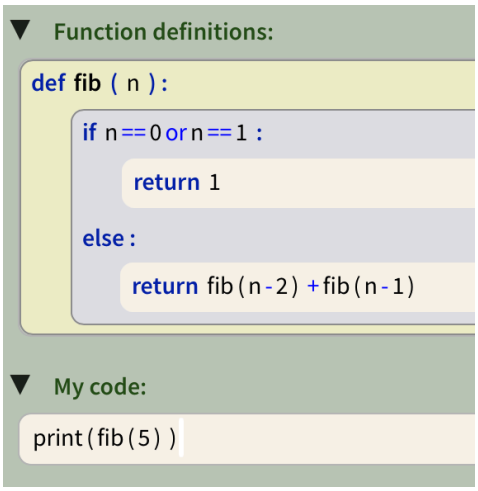


Abb.2

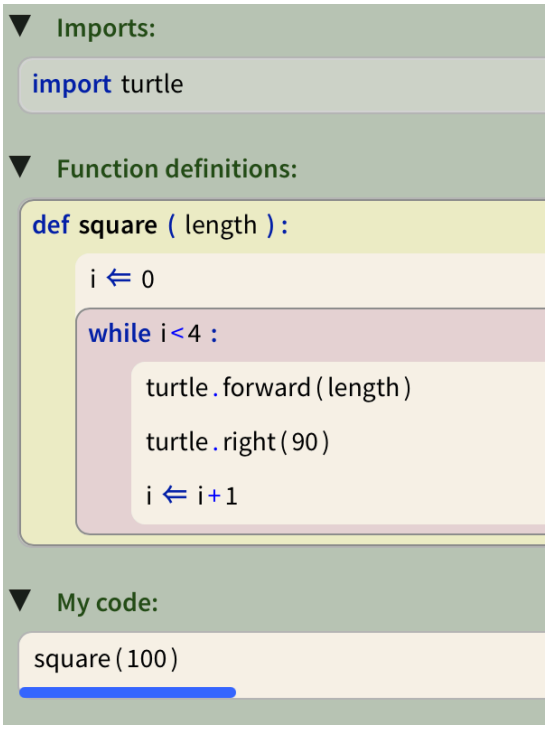
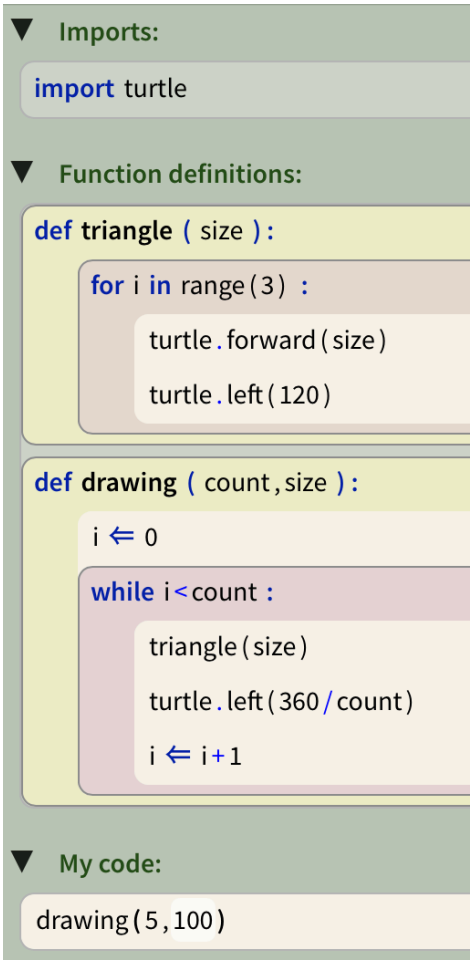
Lösung 1:



Lösung 2:



Lösung 3:



Lösung 4: