

Workshop „Visuelles Programmieren mit *Snap!* in der Orientierungsstufe“

PROJEKT „BILDSCHIRMSCHONER“

Aufgaben:

1. Klicke auf  und  te das Programm.
Formuliere die Aufgabe des Programms.
-
-

2. Das ist bisher noch ein langweiliger Bildschirmschoner. Erweitere das gegebene Programm durch folgende Funktionalitäten:
 - 2.1. Es sollen nicht nur drei, sondern unendlich viele Quadrate gezeichnet werden.
 - 2.2. Die Farbe der Quadrate soll sich **zufällig** verändern.
 - 2.3. Die Kantenlänge der Quadrate soll sich **zufällig** verändern.
 - 2.4. Für Profis: Durch die variable Kantenlänge kann es sein, dass die Quadrate an den Bildrand stoßen. Behebe dieses Problem.
 - 2.5. Für Profis: Die Anzahl der Ecken der Vielecke soll sich durch einen Schieberegler verändern lassen.