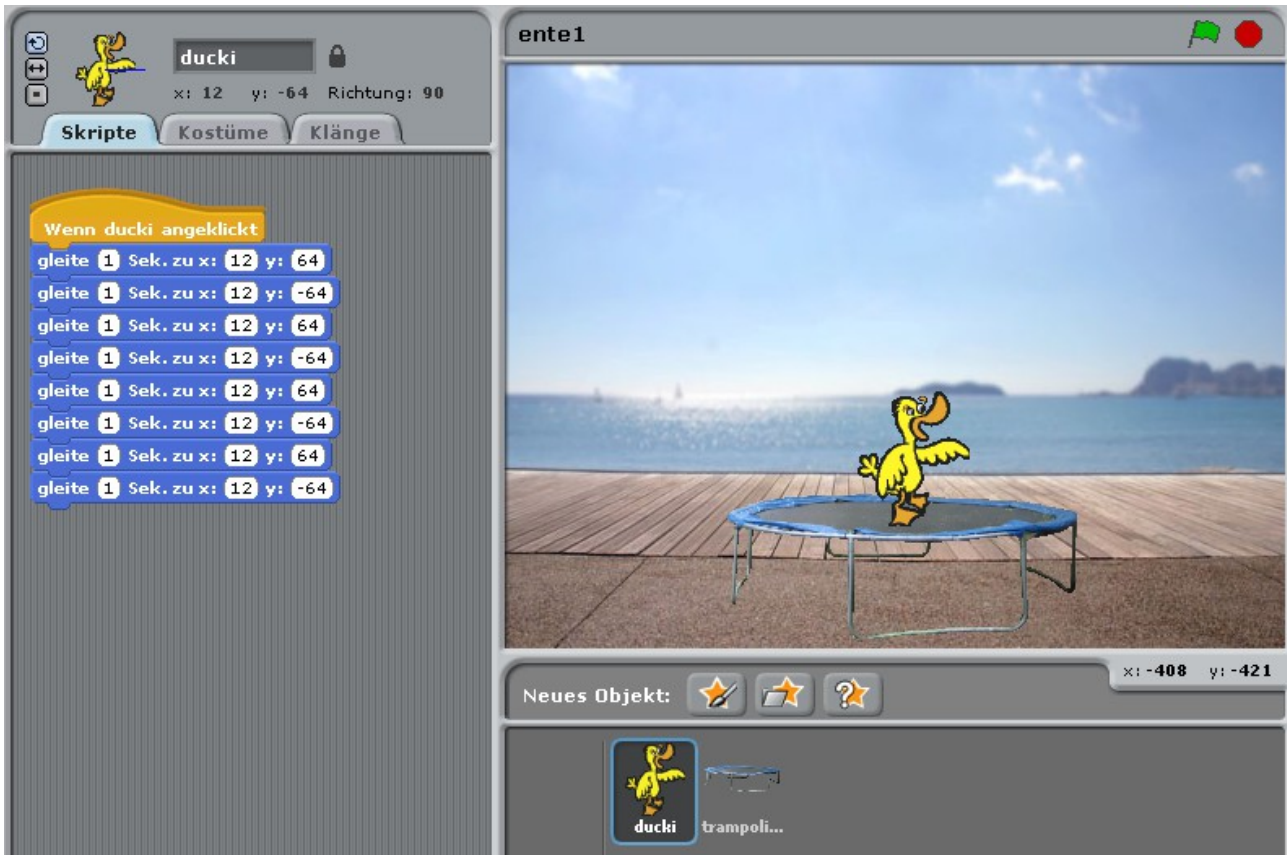


Einstieg - Wiederholungen

Immer dasselbe!

Auf der Bühne befinden sich die Ente **ducki** und das **trampolin**.



Programm: [ente1.sb](#)

Aufgabe 1

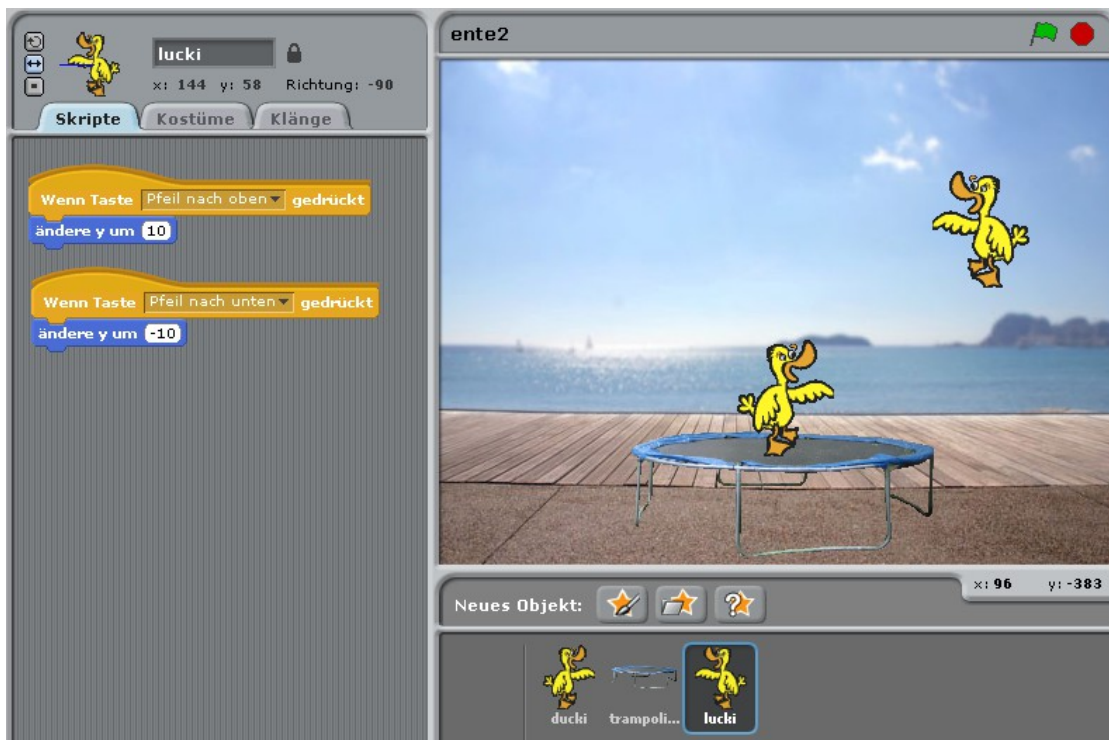
(a) **ducki** macht nichts lieber als Trampolinspringen. Wie viele Sprünge macht **ducki** im gezeigten Programm? Wie könnte man das Programm abändern, wenn **ducki** 20 bzw. 100 Sprünge machen soll?

(b) Suche eine geeignete Anweisungskachel (Hinweis: Steuerung), mit der man ein kurzes Programm für wiederholte Sprünge erstellen kann. Teste dein Programm.

(c) **ducki** soll immer ein Salto machen, wenn er/sie den höchsten Punkt erreicht. Hierzu soll **ducki** sich wiederholt um einen bestimmten Winkel drehen. Entwickle und teste ein entsprechendes Programm.

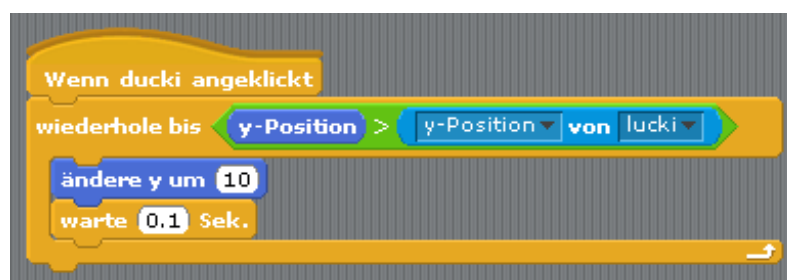
Wiederhole bis ...

lucki beobachtet die Sprünge von **ducki**. Kannst du auch immer genau so hoch springen, wie ich gerade fliege?"



Aufgabe 2

(a) Klar kann **ducki** das. Teste hierzu das folgende Programm. Ergänze entsprechend den Rückflug zum Trampolin.



(b) Warum sollte man bei der Formulierung der Bedingung das Größerzeichen > und nicht das Gleichheitszeichen = benutzen?

Aufgabe 3

Entwickle ein eigenes Programm zum Trampolinspringen. Benutze die verschiedenen Wiederholungskacheln.