

# Mit Daten Arbeiten - Listen



Du kannst **Listen** benutzen, um mehrere Werte in einer Datenstruktur zu speichern. Diese Werte können alles von Zahlen über Text über eine andere Liste sein (eine Tabelle ist eine z.B. eine Liste aus Listen).



Liste 1 3 5 ◀▶

Du kannst mit dem **Element \_ von \_** Block direkt auf einzelne Elemente der Liste im zweiten Eingabefeld zugreifen.

Element 1 ▼ von

Du kannst entweder eine der Möglichkeiten **aus dem Dropdown-Menü auswählen** oder direkt einen **Index in die erste Eingabe schreiben**.

Länge ▼ von

Länge  
Rang  
Dimensionen  
Auflistung  
Spalten  
Umkehrung  
Textzeilen  
csv  
json

Mit dem **von Block für Listen** kannst du Infos über eine Liste herausfinden (die Länge-Eingabe berichtet z.B. die Anzahl der Element der Liste).

Außerdem kannst du Operationen auf die Liste anwenden, z.B. mit der Umkehrung-Eingabe.

Länge ▼ von Liste 1 3 5 ◀▶

3



Umkehrung ▼ von Liste 1 3 5 ◀▶

# Mit Daten Arbeiten - Listen



setze Form ▼ auf Liste ▶

Um eine Liste in einer Variablen zu speichern, damit du während des Programms Elemente hinzufügen kannst, musst du **die Variable als** eine (leere) **Liste initialisieren**.

In deinem Programm kannst du die Liste mit den **füge hinzu** oder **entferne** Blöcken erweitern oder verkürzen.

Form

1 90  
2 0

Länge: 2 ▼

füge etwas zu Liste hinzu

entferne 1 aus Liste

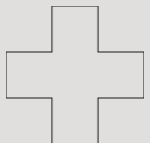
füge Richtung zu Form hinzu

für jedes Element von Liste

mache etwas mit Element

Der **für jedes Element** Block ist eine **Schleife, die nur mit Listen funktioniert**. Sie führt die Blöcke in der c-förmigen Eingabe für alle Elemente der Liste einmal aus.

Dieses Beispiel erzeugt ein Design aus einer Liste von Richtungen. Diese Liste könnte auch automatisch mit einem Programm, das die Turtle mit den Pfeiltasten kontrolliert, erstellt werden.



für jedes Element von Liste 90 0 90 180 90 180 270 180 270 0 270 0

zeige Richtung Element

gehe 100 Schritte