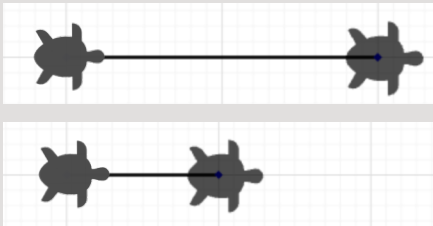


Die Turtle Bewegungen - Turtle Geometrie



Du kannst die Position der Turtle mit den Blöcken aus der blauen **Bewegung Kategorie** verändern.

Der **gehe** Block bewegt die Turtle **in die Richtung, in die sie gerade schaut**. Die **Strecke**, die sie bewegt wird, kann mit der **Eingabe** angepasst werden.



gehe 100 Schritte

gehe 50 Schritte

Die schwarze Linie repräsentiert den Faden der Stickerei, die blauen Karos die tatsächlichen Stiche.

Versuche, den gehe- und drehe-Block zu kombinieren, um interessante repetitive Formen zu erzeugen.

Du kannst die aktuelle Position der Turtle immer herausfinden, indem du einen **Haken im Kästchen vor den x- und y-Position-Blöcken in der Palette setzt**.

Dadurch werden auf der Bühne die aktuellen Koordinaten angezeigt.

x-Position

5

y-Position

10



x-Position



y-Position

Objekt x-Position 5

Objekt y-Position 10

Die Turtle Bewegungskordinaten



gehe zu zufällige Position ▼

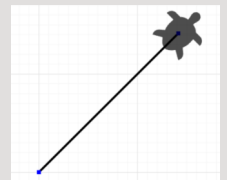
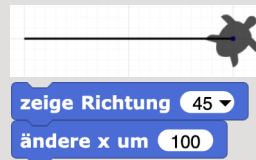
gehe zu x: 0 y: 0

Du kannst die Turtle an **absolute Koordinaten** bewegen mit den **gehe zu**-Blöcken.

Du kannst die **x- und y-Koordinaten** unabhängig **setzen** und **ändern** mit diesen Blöcken.

Die **setze**-Blöcke transportieren die Turtle an eine **absolute** Koordinate.

Die **ändere**-Blöcke verändern die Position der Turtle basierend auf den aktuellen Koordinaten.



zeige Richtung 45 ▼
gehe 100 Schritte

setze x auf 0

setze y auf 0

ändere x um 10

ändere y um 10

Diese Blöcke sind sehr nützlich, wenn du die Turtle an eine **bestimmte Position** bewegen möchtest. Du solltest diese Art der Bewegung der Turtle aber **vermeiden**, wenn du **wiederholende Formen in verschiedene Richtungen** erzeugen möchtest.

Es ist sehr schwer, die passenden Koordinaten für jede Richtung auszurechnen. Versuche in diesen Projekten, die drehe- und gehe-Blöcke mit relativer Orientierung zu verwenden.