

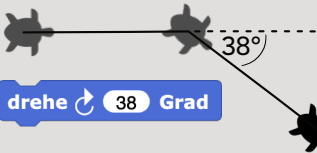
Richtungen Ändern



zeige Richtung 90 ▾

drehe ↻ 15 Grad

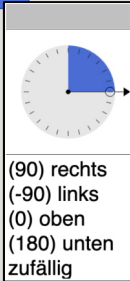
drehe ↻ 15 Grad



drehe ↻ 38 Grad

Du kannst die Richtung der Turtle mit dem **zeige Richtung**-Block auf einen **absoluten Wert** setzen.

Du kannst die Richtung der Turtle auch **relativ zu ihrer aktuellen Richtung** mit dem **drehe**-Block verändern.



wiederhole 12 mal

gehe 20 Schritte

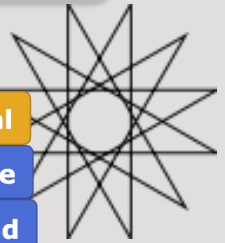
drehe ↻ 30 Grad



wiederhole 12 mal

gehe 100 Schritte

drehe ↻ 150 Grad



Versuche, den drehe- und gehe-Block mit einer Schleife zu verwenden. Teste verschiedene Winkel und Wiederholungen.

Du kannst die aktuelle Richtung der Turtle immer anzeigen lassen, indem du einen **Haken im Kästchen vor dem Richtung-Block** in der Palette setzt.

Dadurch wird **auf der Bühne** die aktuelle Richtung angezeigt.

Richtung

90



Richtung

Objekt Richtung 90

Kreisbögen Zeichnen

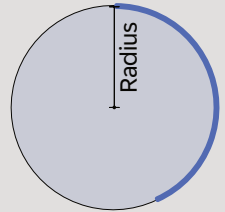


arc ↻ radius: 50 degrees: 155

Mit den **arc**-Blöcken kannst du Teile eines Kreises (Kreisbogen) zeichnen.

Der **radius** regelt die Größe des Kreises, die **degrees** welcher Anteil gezeichnet wird.

Du kannst zwischen Kreisbögen entscheiden, die sich mit oder gegen den Uhrzeigersinn drehen.



arc ↻ radius: 50 degrees: 60

arc ↻ radius: 50 degrees: 240

arc ↻ radius: 20 degrees: 240

arc ↻ radius: 50 degrees: 240

Anderer Winkel.

Anderer Radius.

Andere Ausrichtung.

Du kannst die arc-Blöcke anstatt des `gehe _ Schritte` Blocks in Skripten, die du schon programmiert hast, probieren.

Versuche, die arc-Blöcke als Blütenblätter für eine Blume, eine Wellenlinie oder als Grundform für andere repetitive Formen zu verwenden.

