

Lösung:

Karte Scratch #17

Blumengarten



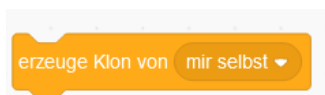
eis.ph-noe.ac.at/scratch17

Aufgabe:

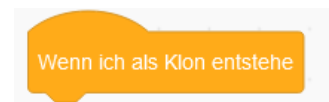
Verwende **Zufallszahlen**, **Variablen** und **Rekursion** um eine Wachstumssimulation eines Blumengartens in Scratch zu programmieren. Die Blumen sollen eine zufällige Länge haben und unterschiedlich schnell wachsen.

Verwende hierfür den Block  !

Die Rekursion kann mit den



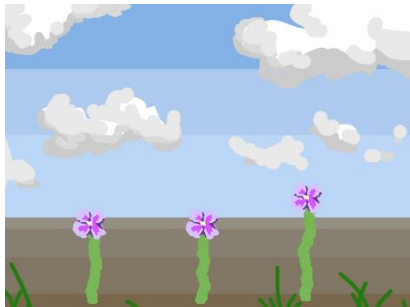
und



Blöcken

Zusatzaufgabe:

Verändere die Blumen so, dass sich Zweige mit mehreren Blüten bilden können.



Tipp:

Beachte beim Erstellen von Variablen, dass „Nur für diese Figur“ ausgewählt ist! Sonst haben alle Blumen dieselbe Länge.