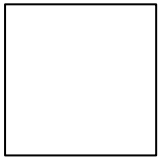


# Einheit 1: Aufgaben

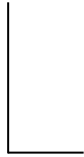
Schreibe mit LOGO Programme, welche die folgenden Figuren zeichnen. Die Grösse kannst du selber wählen

## Rechtwinklige Figuren

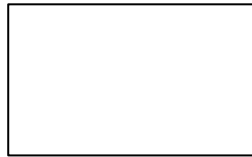
1.) 



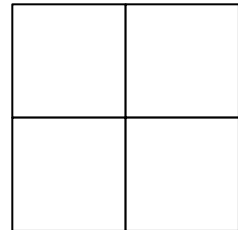
2.) 



3.) 



4.) 

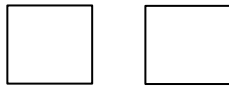


## Mehrere rechtwinklige Figuren

5.) 



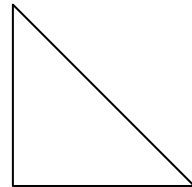
6.) 



7.) 

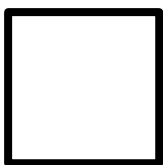


8.) 

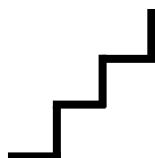


## Dicke Linien

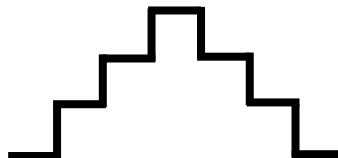
9.) 



10.) 




11.) 




12.) 

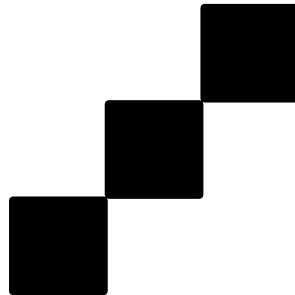


## Ausgemalte Figuren

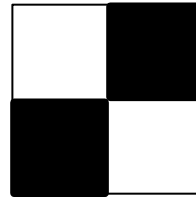
13.) 



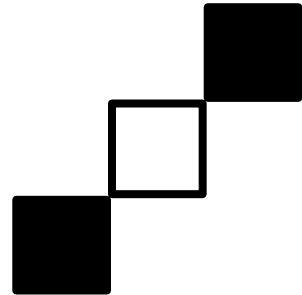
14.) 




15.) 



16.) 



## Gemischte Aufgaben

17.) 

Schreibe dieses Programm ab und führe es dann aus. Versuche nun, das Programm zu vereinfachen. Es ist möglich, mit weniger Code dasselbe Ergebnis zu erhalten. Führe das Programm anschliessend aus, um zu überprüfen, ob es funktioniert.

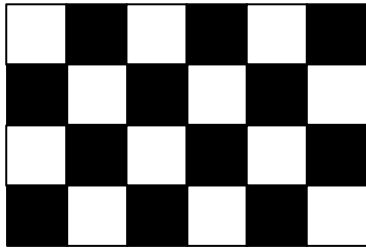
```
to KREUZE
rt 90
fd 100 bk 50 lt 90 fd 50 bk 100 fd 50 rt 90 pu fd 100 pd
fd 100 bk 50 lt 90 fd 50 bk 100 fd 50 rt 90 pu fd 100 pd
fd 100 bk 50 lt 90 fd 50 bk 100 fd 50 rt 90 pu fd 100 pd
fd 100 bk 50 lt 90 fd 50 bk 100 fd 50 rt 90 pu fd 100 pd
end
```

18.) 

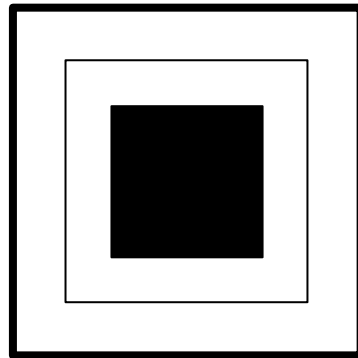
Dieses Programm kann man sogar doppelt vereinfachen. Versuche es.

```
to QUAD4
fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90
rt 90 fd 50 pu fd 50 lt 90 pd
fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90
rt 90 fd 50 pu fd 50 lt 90 pd
fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90
rt 90 fd 50 pu fd 50 lt 90 pd
fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90 fd 50 rt 90
rt 90 fd 50 pu fd 50 lt 90 pd
end
```

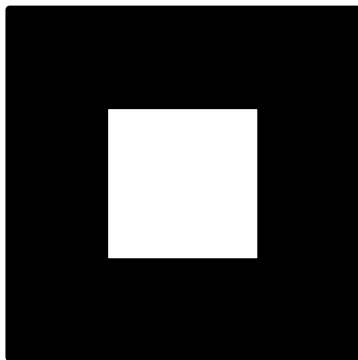
19.) 



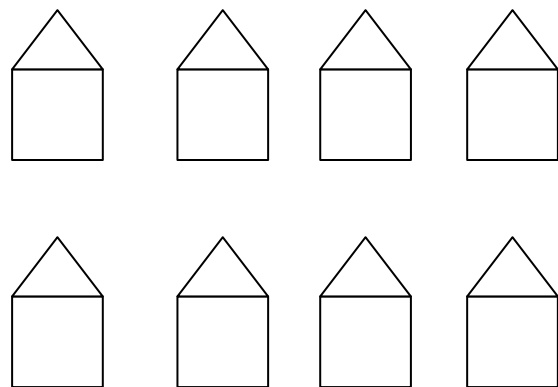
20.) 



21.) 



22.) 



23.) 

Schreibe dein eigenes Programm. Nutze dazu die bisher gesammelten Kenntnisse.