

Name: _____

Aufgabe 1

Für die Verwendung der Turtle in BlueJ müssen Dateien in folgende Verzeichnisse kopiert werden:

Die Datei *turtle.zip* in der Verzeichnis *BlueJ\lib\userlib*.

Der Ordner *my_turtle* in den Ordner *BlueJ\examples*.

Dazu muss die Datei *my_turtle.zip* erst entpackt werden, die Sie von der Homepage downloaden können.

Starten Sie das Projekt *my_turtle* und ergänzen Sie die Klasse *Teo* um die Methode *zeichne_linie()*, so dass die Turtle einfach eine Linie sieht.

Als Lösungskontrolle bitte eine ausgedruckte Bildschirmkopie beilegen.



Muster

Aufgabe 2

Ergänze die Klasse *Teo* um die Methoden

zeichne_quadrat(int laenge)

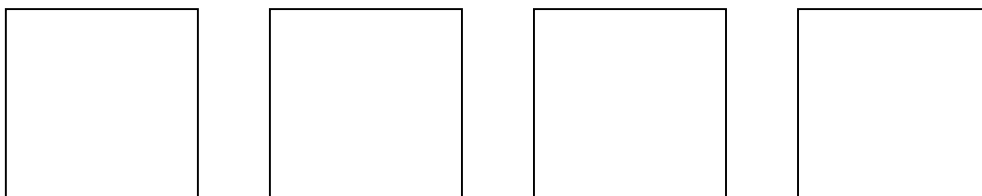
zeichne_gldreieck(int laenge)

zeichne_neck(int anzahl_ecken, int seitenlaenge)

Als Ergebniskontrolle bitte den Quellcode als Kopie oder abgeschrieben beilegen.

Aufgabe 3

Zeichnen Sie mit der *Turtle* folgendes Muster. Verwenden sie die Methode *zeichne_quadrat(int laenge)*.



Der Abstand zwischen den Quadraten soll beim Starten festgelegt werden.

Als Ergebniskontrolle bitte den Quellcode als Kopie oder abgeschrieben beilegen.