

ZUM WIEDERFINDEN

A

App 9
Ausgabegerät 10

B

Baum 91
 mit Blättern oder Blüten 93
 Winterwald 98
Bedingte Anweisung 48
Bedingte Schleife 46
Bedingung 46 48
 False 47
 True 47
Bildschirmauflösung 26
Binärcode 13
Bit 13
Byte 13

C

Central Processing Unit 12
Code 9
Compiler 13–14
CPU 12

D

Dreieck 39
 gleichschenkelig 66
 gleichseitig 39
 Innenwinkel 39
Drucken 59

E

Editor 15, 20
Eingabegerät 11
Einrückung 44
exitonclick() 33

F

False 47
Farbe 32, 61
 allmählich verändern 76
 Füllfarbe 37
 RGB-Farbmischung 26
 zufällig 62, 77
Flagge 38, 65, 72
 mit Stern 66
Funktion 53
 aufrufen 53
 Definition 53
 Parameter 56
 verschachteln 80

G

Grafikfenster 45, 49, 60

H

Hardware 10

I

Interpreter 13–14

K

Kleeblatt 40
Koch-Kurve 96
Koch'sche Schneeflocke 97
Kommazahl 61
Kommentar 20
Koordinate 48
Kreis 45

L

Level 87
Liniendicke 32

M

Mandala 58
Maschinensprache 12
Menüzeile 20
Modul 25

P

Pinsel 25
 hoch/runter 55
Pixel 26
Position abfragen 50
Programm 9
 ändern 22
 ausführen 21
 laden 22
 öffnen 22
 speichern 20
Programmiersprache 9
 Modul 25
Python-Shell 18

Q

Quadrat 31
Quellcode 13

R

Rekursion 84
Rekursionstiefe 87

S

Schachbrett 84
Schachtelfigur 82
 Schachteldreieck 83
 Schachtelfünfeck 83
 Schachtelfünfstern 83
 Schachtelquadrat 82

Schildkröte 24
 bereit machen 26
 Bewegung 27
 Drehwinkel 28
 Farbe 32
 Form 27
 Geschwindigkeit 37
 Größe 32
 Liniendicke 32
 Position 60
 Richtung 28
 spurlos 55
 Startposition 27, 31
Schildkrötengrafik 25
Schleife 44
 Bedingung 46
 Einrückung 44
 for-Schleife 44
 verschachteln 85
 while-Schleife 46
 Zähler 45, 74
Schneeflocke 93, 96
 Zacke 94
Screenshot 59
Shell 18
Sierpinski-Dreieck 86
Snipping Tool 59
Spirale 73
 aus Sternen 78
 Strudel 76
Stern
 mit fünf Zacken 66
 Vielzackenstern 70
Sternenspirale 78

T

True 47
turtle 25

V

Variable 35
Variablenbelegung 35
Variablenname 35
Vergleich 51
Vergleichsoperator 51
Vieleck 43, 45

W

Wenn-dann-sonst-Anweisung 48
Winkel 28

Z

Zentraleinheit 12
Zufallszahl 60
eingrenzen 61