



Einführung in XLogo

MICHAEL SCHWAN

KLASSE: 10 - FACHINFORMATIKER FÜR ANWENDUNGSENTWICKLUNG

LF 5 – SOFTWARE ZUR VERWALTUNG VON DATEN ANPASSEN

Was ist XLogo?

- ▶ XLogoOnline ist eine kostenlose Programmierumgebung des Ausbildungs- und Beratungszentrums für Informatikunterricht der ETH Zürich.
- ▶ Mit dieser Online-Umgebung lassen sich die Grundlagen der Programmiersprache Logo auf verschiedenen klassenspezifischen Stufen aneignen.
- ▶ Die Umgebung bietet einerseits die Möglichkeit, mit vorgefertigten Modulen blockbasiert zu programmieren (1. & 2. Klasse sowie 3. & 4. Klasse), andererseits auch textbasiert (5. & 6. Klasse) mit eigenen Funktionen zu programmieren.

Vorstellung der Oberfläche?

XLogoOnline: Programmieren an x +
xlogo.uni-trier.de/release/latest/#/ 

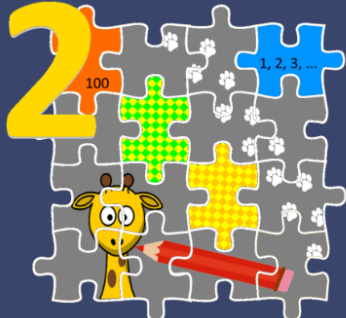
Willkommen in XLogoOnline

1



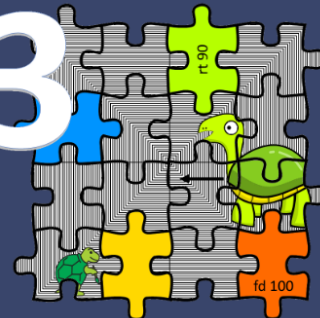
Kindergarten bis 2. Klasse
Blockbasiert, ohne Zahlen
BlueBot Steuerung

2



3. und 4. Klasse
Blockbasiert, mit Parametern
Distanzen und Winkel

3



5. und 6. Klasse
Programmieren in Logo
Eigene Befehle

4



ab der 7. Klasse
Programmieren in Python
Mit oder ohne Schildkröte

XLogoOnline: Programmieren an x

xlogo.uni-trier.de/release/latest/#/midi

Menü     Schrittweise

Mini Midi Maxi Mega

 100  100  90°  90°    4

Befehlspalette

 **Startknopf**

 **Übersichtszeile**

Befehlszeile

Zeichenfläche



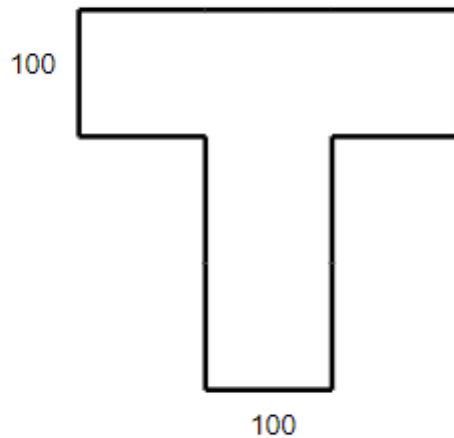
Zeichnung löschen

Papierkorb

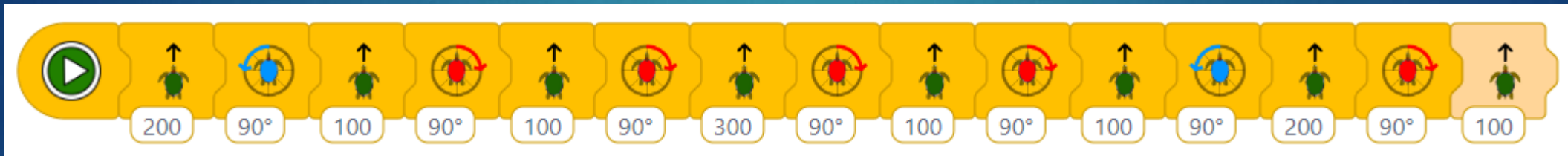
  

Beispiel einer blockbasiert Programmierung:

Zeichne die Figur mit möglichst wenigen Befehlen.



Beispiel einer blockbasiert Programmierung:



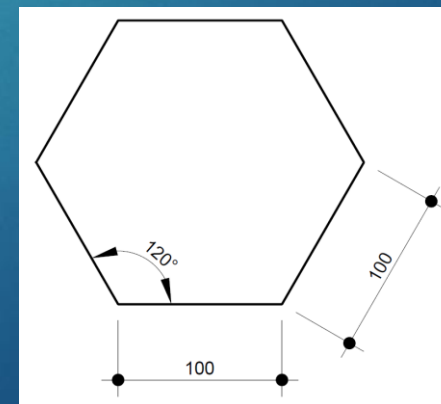
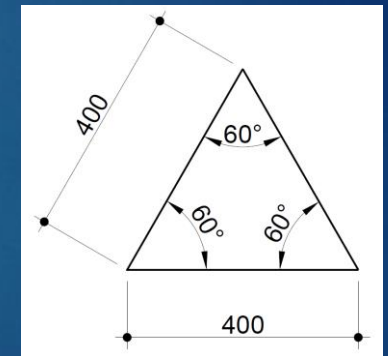
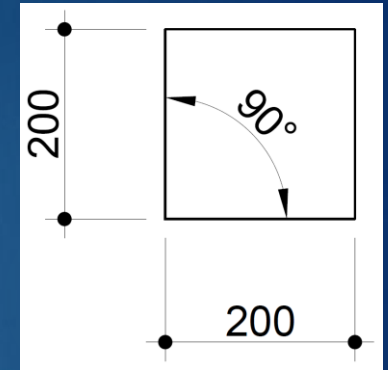
Arbeitsaufträge

Erstelle eine Blockbasierte Programmierung

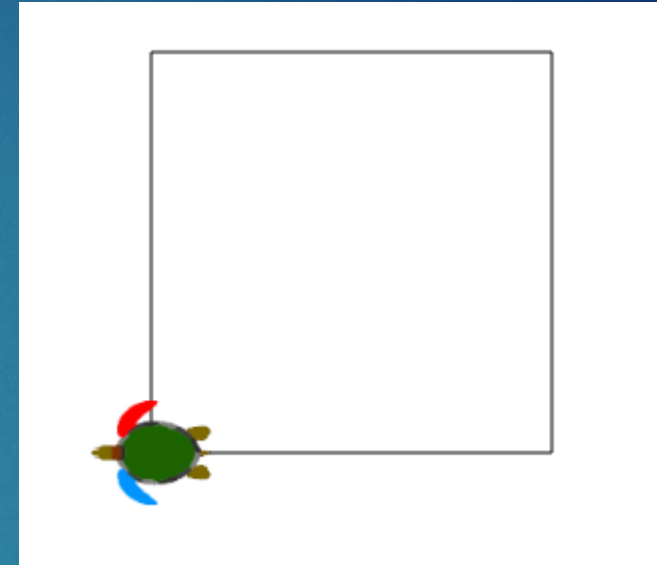
Gehe hierfür auf den Link: [**https://xlogo.uni-trier.de/**](https://xlogo.uni-trier.de/)

Wähle „2“ (Blockbasiert, mit Parametern Distanzen und Winke) aus und bearbeite die folgenden Arbeitsaufträge:

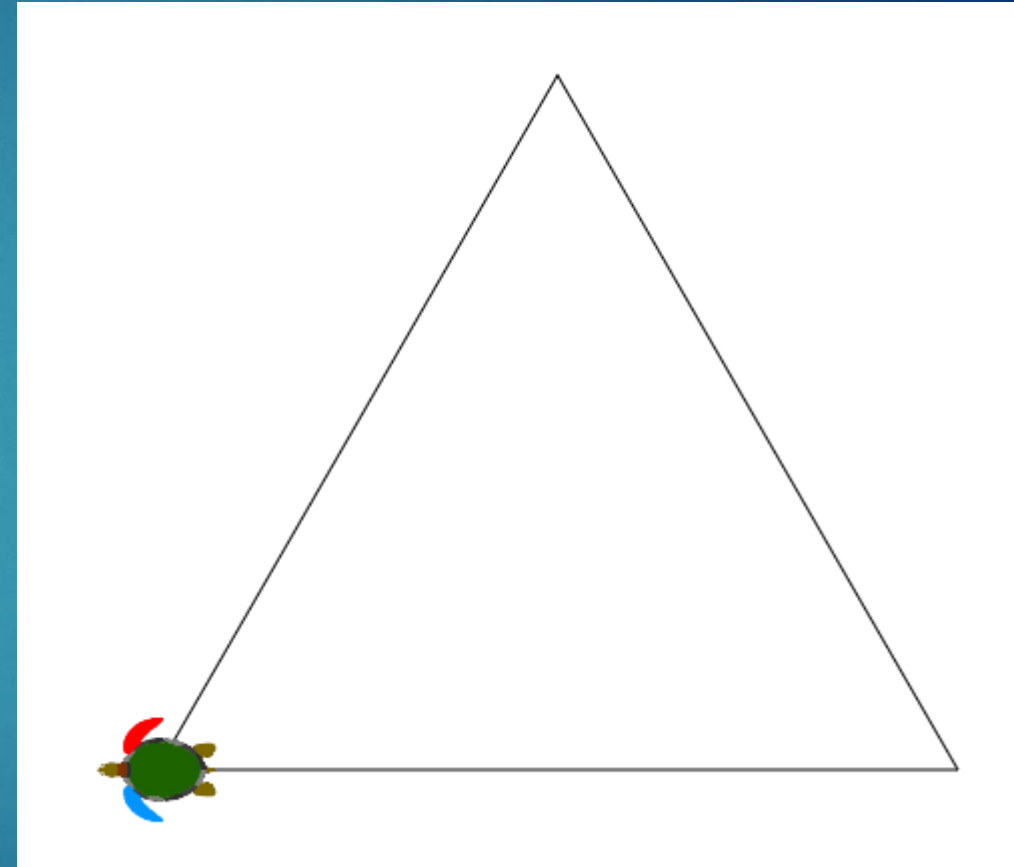
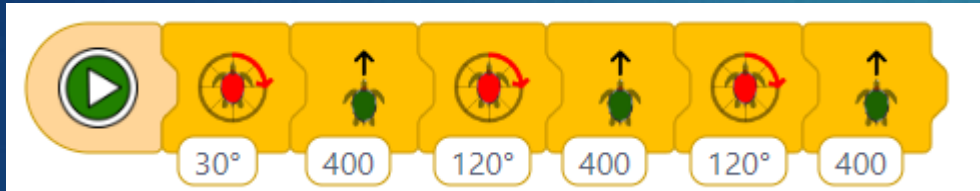
- ▶ 1. Erstelle ein Quadrat mit der Kantenlänge 200.
- ▶ 2. Erstelle ein Dreieck mit beliebiger Länge.
- ▶ 3. Erstelle ein Hexagon.



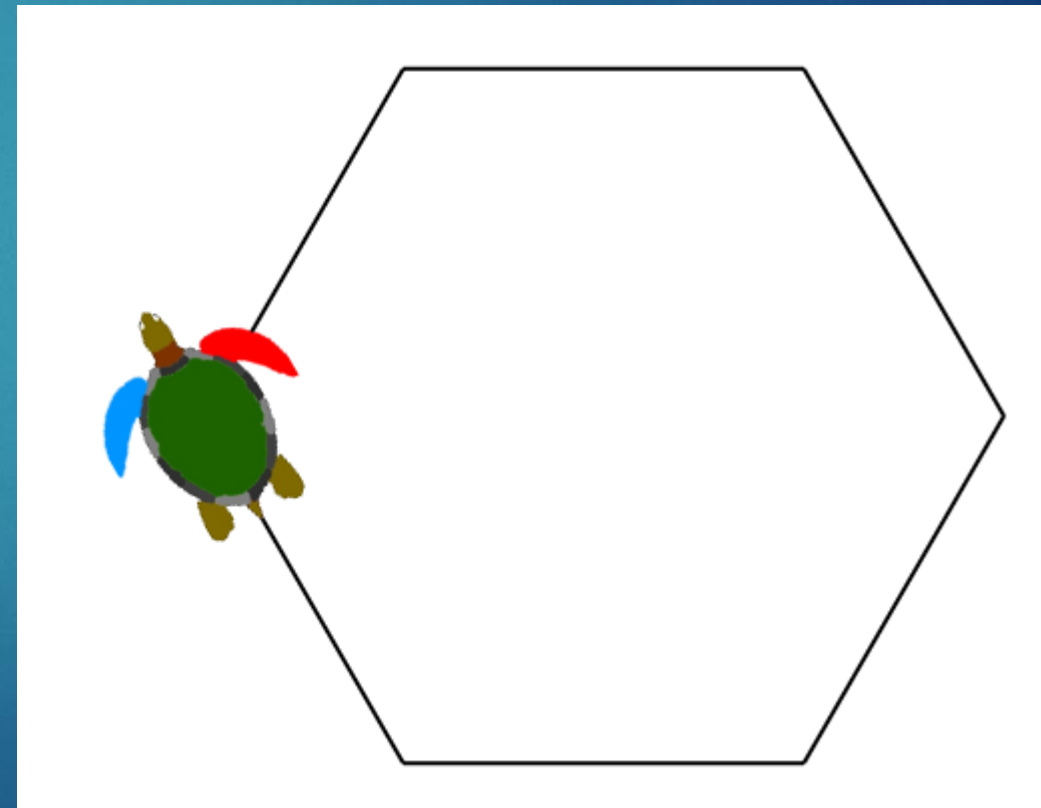
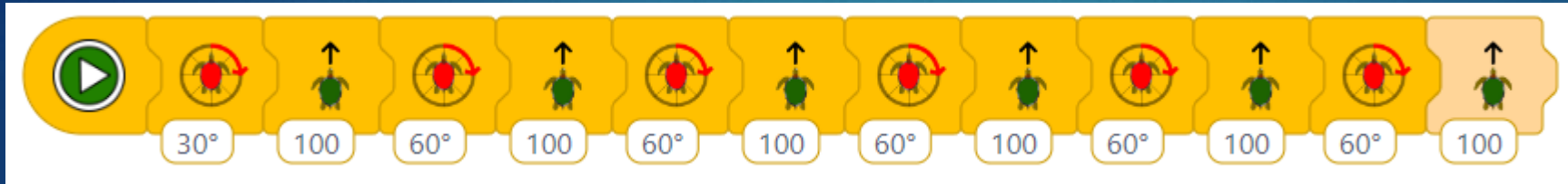
Lösung Aufgabe 1:



Lösung Aufgabe 2:



Lösung Aufgabe 3:



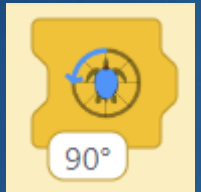
Vom Blockeditor zum Texteditor



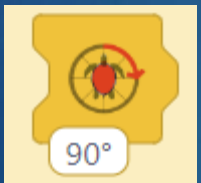
FD zahl Bewege die Schildkröte eine gewisse Anzahl Schritte vorwärts



BK zahl Bewege die Schildkröte eine gewisse Anzahl Schritte rückwärts



LT winkel Drehe die Schildkröte an der Stelle nach links um einen gegebenen Winkel.



RT winkel Drehe die Schildkröte an der Stelle nach rechts um einen gegebenen Winkel.

CS Lösche die Zeichnung und setze die Schildkröte zurück ins Zentrum.

Arbeitsaufträge

Erstelle eine Textbasierte Programmierung

Gehe hierfür auf den Link: **<https://xlogo.uni-trier.de/>**

Wähle „3“ (Programmieren in Logo mit Eigene Befehle) aus und bearbeite die folgenden Arbeitsaufträge:

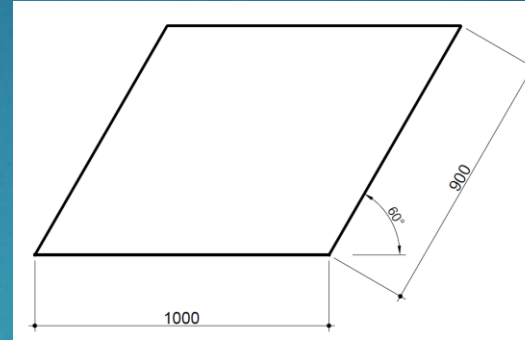
Gebe die folgende Befehle ein und schau dir an was passiert:

- ▶ 1. fd 100 rt 90 bk 200 lt 360/4 fd 125.5
- ▶ 2. fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100

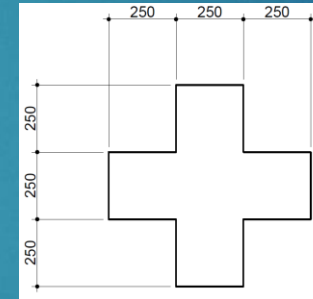
Arbeitsaufträge

Nun bist du dran, bearbeite folgende Arbeitsaufträge:

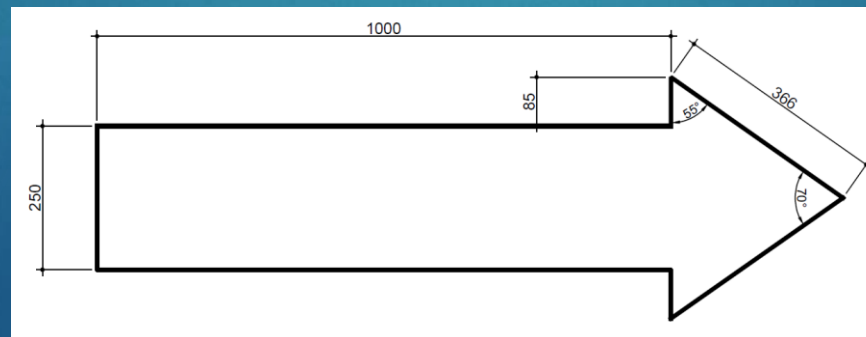
- ▶ 1. Erstelle ein Parallelogramm:



- ▶ 2. Erstelle ein „Plus-Zeichen“:



- ▶ 3. Erstelle ein Pfeil:



Bonus:
Erstelle eine Figur deiner Wahl.

Schau dir auch weitere Befehle an in der „Bedienungsanleitung“ an

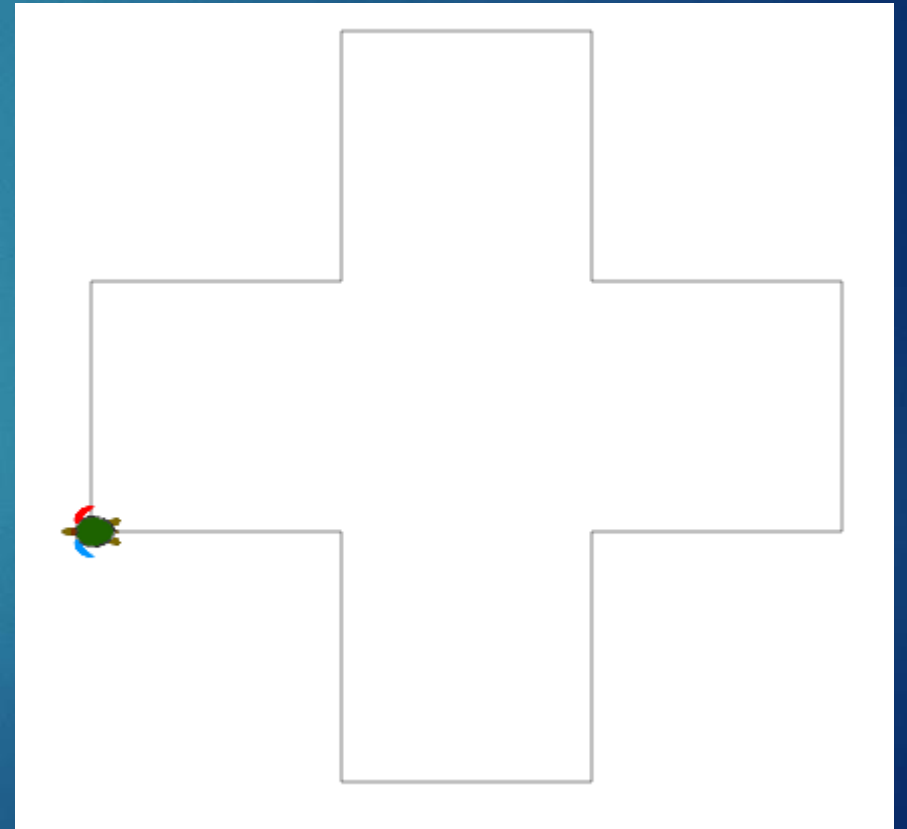
Lösung Aufgabe 1:

► rt 30 fd 900 rt 60 fd 1000 rt 120 fd 900 rt 60 fd 1000



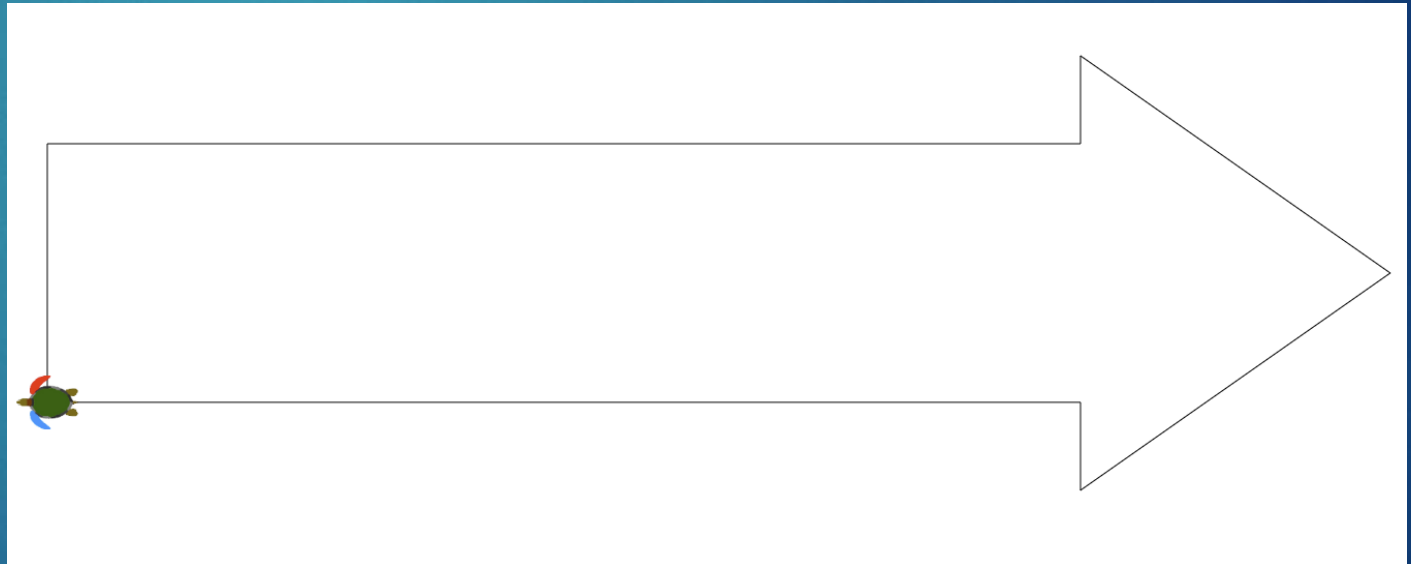
Lösung Aufgabe 2:

- ▶ `fd 250 rt 90 fd 250 lt 90 fd 250 rt 90 fd 250 rt 90 fd 250 lt 90`
`fd 250 rt 90 fd 250 rt 90 fd 250 lt 90 fd 250 rt 90 fd 250 rt 90`
`fd 250 lt 90 fd 250`



Lösung Aufgabe 3:

- ▶ `fd 250 rt 90 fd 1000 lt 90 fd 85 rt 125 fd 366 rt 110
fd 366 rt 125 fd 85 lt 90 fd 1000`



The background features a dark blue field filled with numerous bright, diagonal light streaks that create a sense of motion and depth. In the upper right corner, there is a solid yellow rectangle.

Vielen Dank!