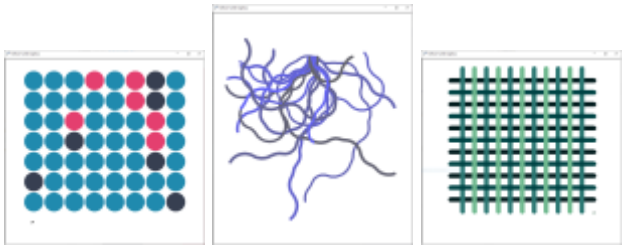
Computerkunst

Abstrakt-geometrische Grafiken in Python programmieren



Motivation

- Beispielhafte Artefakte
- Advance Organizer

Lernfortschritt 1

Turtle bewegen

Farben verwenden

Alternative

Zählschleife

Verschachtelung

Variablen

Eingabe & Ausgabe

Funktionen ohne Parameter

Programmieraufgaben

Funktionen mit Parameter

Funktionen mit Rückgabewert

Programmiersprache + Entwicklungsumgebungen

Lernvideos

Pythonschnipsel

Thonny-Editor

Spielwiese - Python Online Editor

Weiterführende Links

- Python Documentation - Turtle Graphics wichtig
- pythonbuch.com klassisch
- pythontutor.com visualisiert
- programmieraufgaben.ch herausfordernd
- Code Combat - spielerisch Python lernen! (HomeSpoonCar) fun
- PythonKara - Käfer-Probleme lösen! knifflig
- Digital Art von Joachim Wedekind! inspirierend

From:
https://herr-pfeiffer.de/unterrichtswiki/ - **Unterrichtswiki - Herr Pfeiffer**

Permanent link:
https://herr-pfeiffer.de/unterrichtswiki/informatik:computerkunst:start

Last update: **2021/03/01 10:31**