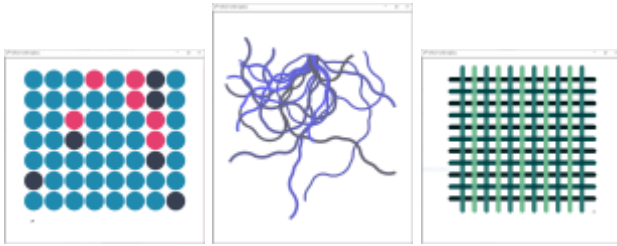


Computerkunst

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](#)

Programmiersprache + Entwicklungsumgebungen

[Pythonschnipsel](#)

[Thonny-Editor](#)

[Spielwiese Python](#)

Weiterführende Links

- [Python Documentation - Turtle Graphics](#) wichtig
- [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?rev=1591808362>

Last update: **2020/06/10 18:59**

