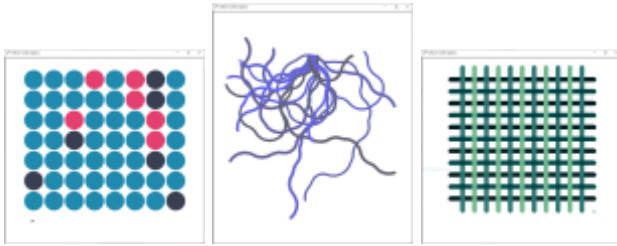


# Computerkunst

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 mite Parameter](#)

[Funktionen mit Rückgabewert](#)

## Programmiersprache + Entwicklungsumgebungen

[Pythonschnipsel](#)

[Thonny-Editor](#)

## [Spielwiese - Python Online Editor](#)

### Weiterführende Links

- [Python Documentation - Turtle Graphics](#) wichtig
- [pythonbuch.com](#) klassisch
- [pythontutor.com](#) visualisiert
- [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=1601127433>

Last update: **2020/09/26 15:37**

