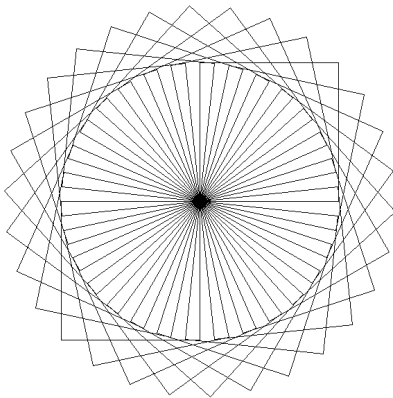


Aufgabe 3

Zeichnet mit Hilfe der Turtle folgendes Mandala.



Tipp:

Ihr müsst eure Turtle 30 Quadrate zeichnen lassen, die gleichmäßig auf einen Kreis verteilt sind. Berechnet den Winkel, in welchem sich die Turtle drehen muss, um alle 30 Quadrate im Kreis unterzubekommen.

Könnt ihr den Code mit einer *Funktion* und einer *Schleife* vereinfachen?

Aufgabe 4

2 in 1: Erweitert und verändert euer Mandala!

Probiert euch doch einmal an dieser Variante, vielleicht in unterschiedlichen Farben? Alle Befehle, die ihr dafür benötigt, kennt ihr schon aus Aufgabe 3.

