

## Kleines Praktikum „Programmieren“

### Aufgabe

Arbeite dich in die vorgegebene grafische Programmierumgebung ein und beschreibe die folgenden algorithmischen Strukturen mit eigenen Worten:

- Befehls- oder Anweisungsfolge
- Wiederholungsanweisungen oder Schleifen
- Bedingte Anweisungen

### Beispiel 1 – Blockly Games

Öffne die Webseite <https://blockly-games.appspot.com/> und löse die Aufgaben zu *Labyrinth* und *Schildkröte*. Die Aufgaben beginnen jeweils auf einem einfachen Level und werden dann immer schwieriger zu lösen. Versuche zunächst den Algorithmus zur Lösung der jeweiligen Aufgabe im Kopf zu finden.

Wenn darüber hinaus noch Zeit ist, kannst du dich auch mit den anderen Kategorien beschäftigen.

### Beispiel 2 – Trainingsaufgaben für den Jugendwettbewerb Informatik

Öffne die Webseite <https://jwinf.de/contest/?filter=open> und versuche der Reihe nach, die angebotenen Aufgaben zu lösen. Die Aufgaben beginnen jeweils auf einem einfachen Level und werden dann immer schwieriger zu lösen. Versuche zunächst den Algorithmus zur Lösung der jeweiligen Aufgabe im Kopf zu finden.

Beschäftige dich mit folgenden Themen:

- Einführungsaufgaben: <https://jwinf.de/contest/1>
- Wiederholungen: <https://jwinf.de/contest/35>
- Bedingte Anweisungen: <https://jwinf.de/contest/31>

Wenn darüber hinaus noch Zeit ist, informiere dich auf der Seite

<https://bwinf.de/jugendwettbewerb/> über den Jugendwettbewerb Informatik. Vielleicht möchtest du im nächsten Jahr teilnehmen? 😊