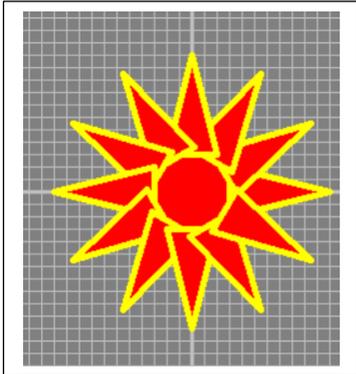


Und jetzt etwas weniger technisches - eine Blume:  
wir deklarieren zuerst die nötigen Objekte, setzen das Ausgabefenster und schreiben eine „Methode blume\_bauen“ mit den nötigen Parametern, um möglichst flexibel zu bleiben:

var a: Name der Gruppe  
var b,c: Bezeichnung der verwendeten Objekte zum Zusammenbauen  
var f1,f2,f3: mehrere Farben  
var r,d: notwendige Maßangaben - r: Radius, d: Randstärke

Übertrage Schritt für Schritt die Vorgaben in ein EOS-Programm und speichere immer wieder ab - teste!

Zielvorstellung: so soll die Blume aussehen!



Das Programm:

```
//Deklaration mit Erzeugung der Objekte
f: Fenster
d1: Dreieck
k1: KREIS
blume: Gruppe
r,d: Integer
f1,f2,f3: Farbe

//Fenster setzen
f.links := 200
f.oben := 100
f.breite := 800
f.höhe := 800

methode blume_bauen(var a: Gruppe; var b: Dreieck; var c: Kreis; var f1,f2,f3: Farbe;
var r,d: Integer)
  //Blumenmitte als Kreis
  c.radius := r
  c.randstärke := d
  c.füllfarbe := f1
  c.randfarbe := f2
  a.kopiere(c)
  c.sichtbar := 0

  //Blumenblatt setzen
  b.füllfarbe := f3
  b.randfarbe := f2
  b.randstärke := 5
  b.eckensetzen(r-d,-20,r-d,20,r+3*d,0)
  a.kopiere(b)

//jetzt kommt der Trick: 12*30 = 360, also fehlen noch 11 Blätter
wiederhole 11 mal
  b.drehen(0,0,30)
  a.kopiere(b)

*wiederhole
ende

//Hauptprogramm
r := 50
d := 20
blume_bauen(blume,d1,k1,rot,gelb,rot,r,d)
f.zeichne(blume)
```

HA:

Baue eine Blume nach folgendem Muster  
24 Blütenblätter, innen blau, außen gelb,  
Randfarbe rot

Durchmesser 200 pixel

Wie immer die Lösung zum nächsten WE -  
zum weitermachen!

