# Unterprogramme – Aufgabe 1: Das Konzept der Unterprogramme

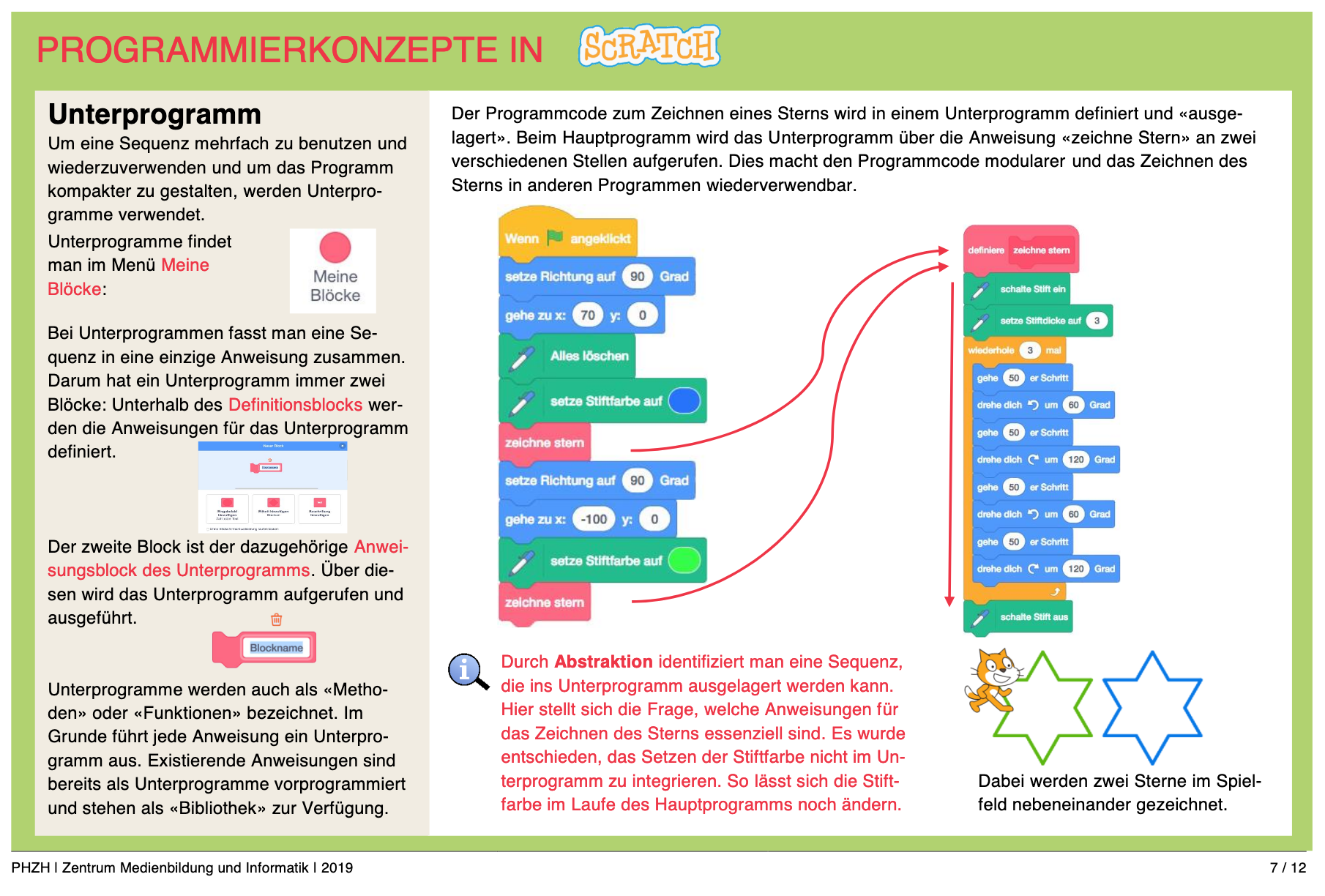
**Lernziele**

* Du kannst erklären, wozu und wann Unterprogramme eingesetzt werden.
* Du baust ein Programm mit Unterprogrammen zum Zeichnen eines Sterns nach und experimentierst mit den Parametern.
* Zusatz: Du entwickelst ein eigenes Programm mit Unterprogrammen und experimentierst mit den Parametern.

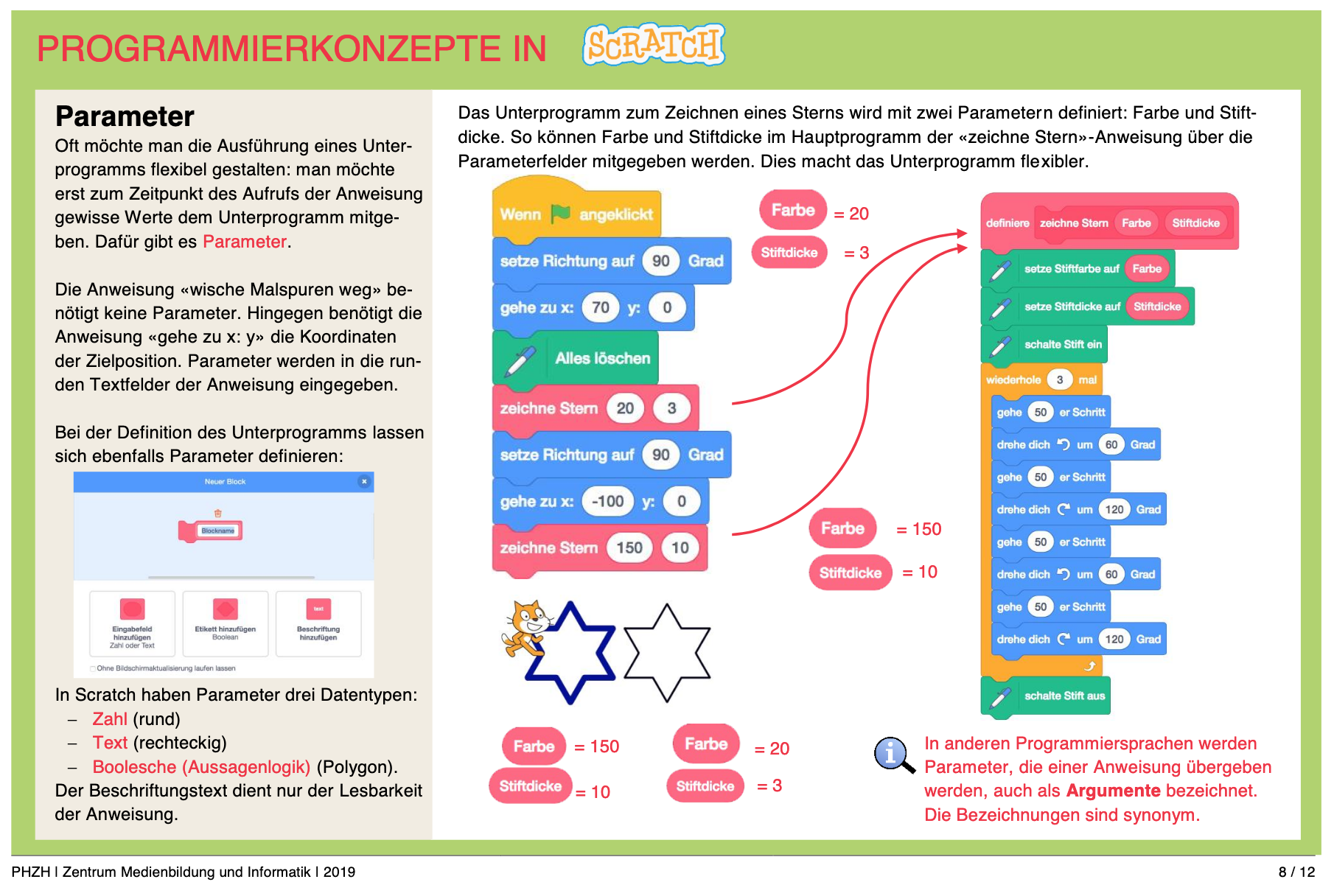
**Material**

* Computer, Laptop oder Tablet

**Unterprogramme und Parameter**

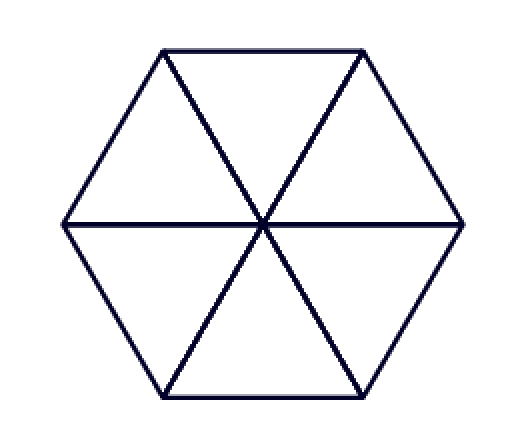
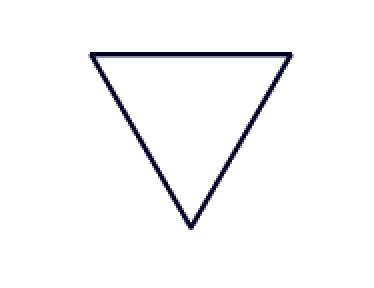
1. Lies den Input zum Konzept der Unterprogramme.
2. Erstelle auf Scratch Desktop ein neues Projekt und baue den Code nach.
3. Probiere dein Programm aus und experimentiere mit den Parametern.

Quelle: <https://phzh.ch/globalassets/phzh.ch/medienbildung/dokumente/gmi_programmierkonzepte_scratch.pdf>, Seite 7

1. Lies den Input zum Konzept der Parameter.
2. Erstelle ein neues Projekt und baue den Code nach.
3. Probiere dein Programm aus und experimentiere mit den Parametern.

Quelle: <https://phzh.ch/globalassets/phzh.ch/medienbildung/dokumente/gmi_programmierkonzepte_scratch.pdf>, Seite 8

**Zusatzaufgabe**

1. Schreibe analog zum Beispiel oben (Konzept der Parameter) einen Code mit Unterprogramm für ein Dreieck oder ein Sechseck.
2. Experimentiere mit den Parametern.