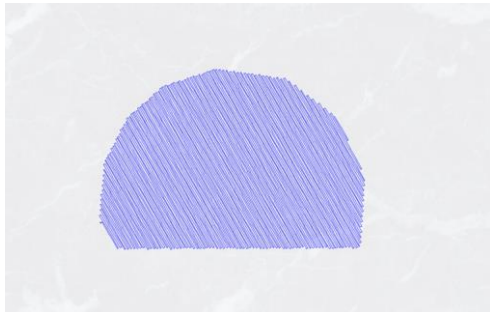


# Objekte füllen



? x ? mm

## MEDIUM

1

Erstelle oder zeichne  
ein Objekt, dass du  
füllen möchtest.

2

Erstelle ein zweites  
Objekt mit folgenden  
Skript:

```
Wenn Szene startet
  Setze Variable
    stopp
    auf 1
  Setze Größe auf 10 %
  Setze Variable
    angle
    auf -30
  Zeige in Richtung "angle" Grad
  Setze an Position
    x: -187 y: -15
  Wiederholen bis berührt Fi... wahr ist
    Ändere x um 1
  Ende der Schleife
  Wiederholen bis "stopp" = 0 wahr ist
    Verschicke und warte:
      fillObject
  Ende der Schleife
```

3

Diese Broadcast füllt  
nun Linie für Linie  
das erste Objekt  
aus.

```
Wenn du empfängst
  fillObject
  Wenn berührt Figur o... wahr ist, dann
    Setze Variable
      randomInner
      auf Zufallszahl von bis( 6 , 12 )
    Verschicke und warte:
      oneLine
  sonst
    Setze Variable
      randomOuter
      auf Zufallszahl von bis( 5 , 10 )
    Verschicke und warte:
      turn
  Wenn NICHT berührt... wahr ist, dann
    Ändere Variable
      stopp
      um -1
  sonst Ende
  sonst Ende
```

4

Sticke eine Linie im  
zu füllenden  
Objekt.

```
Wenn du empfängst
  oneLine
  Verschiebe um "randomIn... Schritte
  Wenn berührt Figur o... wahr ist, dann
    Stich
  sonst
    Verschiebe um - "randomIn... Schritte
  Wiederholen bis NICHT be... wahr ist
    Verschiebe um 1 Schritt
  Ende der Schleife
  Stich
  sonst Ende
```

5

Drehe am Ende der  
Linie um 180 Grad  
und verschiebe um  
1 nach rechts.

```
Wenn du empfängst
  turn
  Wenn Richtung = "an... wahr ist, dann
    Drehe rechts 90 Grad
    Verschiebe um 1 Schritt
  Stich
  Drehe rechts 90 Grad
  Verschiebe um 10 Schritte
  Stich
  Verschiebe um "randomO... Schritte
  Stich
  Verschiebe um 10 Schritte
  Stich
  Drehe links 90 Grad
  Verschiebe um 1 Schritt
  Stich
  Drehe links 90 Grad
  Verschiebe um 10 Schritte
  Stich
  Verschiebe um "randomO... Schritte
  Stich
  sonst Ende
```