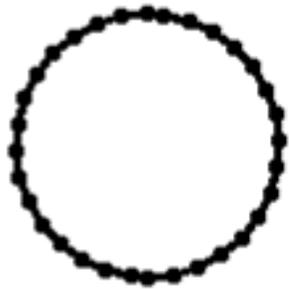


# Kreis

## Berechnung



1

Erstelle ein neues Objekt (s. Stick-Objekte Tutorial).



**Kreisgleichung:**  
 $(x - m_x)^2 + (y - m_y)^2 = r^2$

$m_x$  ist die x-Koordinate des Mittelpunktes.  
 $m_y$  ist die y-Koordinate des Mittelpunktes.

2

Wenn Szene startet

- Setze Variable Radius auf 50
- Setze Variable  $m_x$  auf 100
- Setze Variable  $m_y$  auf 300
- Setze Variable ykoord auf " $m_y$ " - "Radius"
- Setze an Position x: " $m_x$ " y: "ykoord"
- Starte Laufstich mit Länge 10

Dieser Teil gehört zu (2) dazu.

- Wiederhole "Radius" × 2 + 1 mal
- Setze an Position x: Wurzel(Pot... y: "ykoord")
- Ändere Variable ykoord um 1
- Ende der Schleife
- Stich
- Ändere Variable ykoord um -1
- Wiederhole "Radius" × 2 + 1 mal
- Setze an Position x: -Wurzel(Po... y: "ykoord")
- Ändere Variable ykoord um -1
- Ende der Schleife
- Stich

3

Kontrolliere die Bausteine, falls es noch nicht klappt.



**Berechne die x-Koordinate** für die rechte Kreishälfte durch umformen der Kreisgleichung

**Tipp:** Du findest die Mathematik-Funktionen unter "Funktionen" im Formeleditor.



**Berechne die x-Koordinate** für die linke Kreishälfte

**Tipp:** Du findest die Mathematik-Funktionen unter "Funktionen" im Formeleditor.