



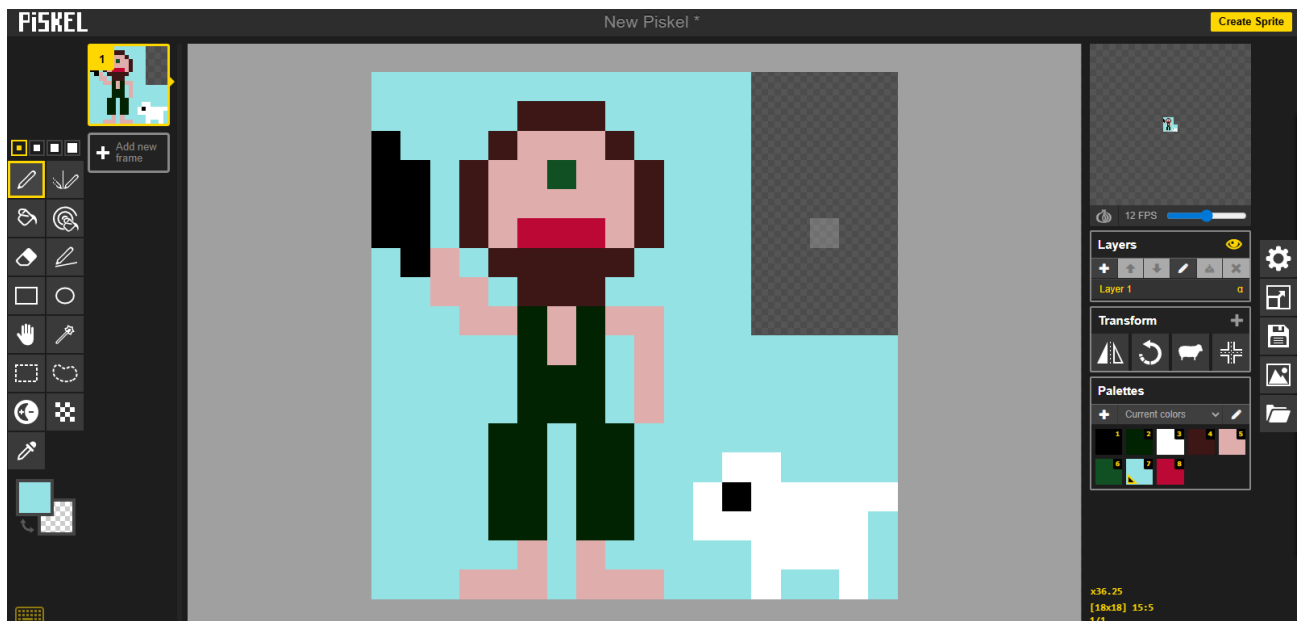
Erstellt ein Pixelbild vom Zyklopen und den Seeleuten!

Verwendet ArTeC-Würfel und eine Grundplatte!



Arbeitet mit der Anwendung Piskelapp!

<https://www.piskelapp.com/kids/>





Färben Sie das folgende Quadratgitter gemäß den Färberegeln aus!

Binäre Färbung

(im Zweierzahlssystem)

Am Ende eines baumartigen Diagramms sehen Sie Farben, zu denen Sie über einen "Auf-Ab"-Entscheidungsprozess gelangen. Der Wert "aufwärts" ist 1, der Wert "abwärts" ist 0. Um die Farbe für jedes Feld auszuwählen, beginnen Sie in der Mitte und gehen Sie anhand der Zahlenreihe des Feldes auf den Zweigen des Diagramms vorwärts, "aufwärts" oder "abwärts" (basierend auf den einzelnen Werten), bis Sie die gewünschte Farbe erreichen. Färben Sie dann entsprechend ein!

Beispiel: 101 -> oben – unten – oben

0100 -> ab – auf – ab – ab

Weiß

Gelb

Pastellorange

Orange

Wasserblau

Rot

Pink

Pastellgrün

Hellgrau

Dunkles Lila

Dunkelgrau

Hellblau

Dunkelgrün

Dunkelblau

Hellgelb

Schwarz

1111	1111	1111	1111	0101	0101	0101	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0011	0111	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0111	0111	0101	1111	1111	1111
1111	0100	0100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0100	0100
1111	0100	0100	0101	0111	0111	0111	0111	0111	0101	0100	0100
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1100	1100	1100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	1100	1100
1100	1111	1100	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1100	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111



Zeichnet einen riesigen und einen winzigen griechischen Seefahrer!

Das Maßstabverhältnis bedeutet, dass wir alle notwendigen Schritte berechnen, um aus einer kleineren Form eine größere zu machen, sodass das Seitenverhältnis der Form unverändert bleibt.

Zeichne den griechischen Seemann als Riesen auf der Grundlage des kleinen Gitters!

Tip: Zähle die Quadrate sorgfältig und male sie in der richtigen Reihenfolge aus. Du kannst die x- und y-Achse beschriften (1,2,3... und a, b, c...).

