```
lerne Vierreck1 :n
Stiftab
prüfe :n > 1
wennwahr [
wiederhole 4 [ vorwärts ganzzahl :n rechts 90 ]
Stifthoch rechts 90 vorwärts ganzzahl :n links 90
Vierreck1 :n / 2
        ]
wennfalsch [
wiederhole 4 [ vorwärts ganzzahl (1 / :n ) rechts 90 ]
Stifthoch rechts 90 vorwärts ganzzahl (1 / :n) links 90
prüfe (ganzzahl (2/:n)) < :StartWahl
wennwahr Vierreck1 :n / 2
wennfalsch rückkehr
        ]
ende

Bild beschleunige
setze "n 80
setze "StartWahl :n -1
Vierreck1 ganzzahl (:n / 2)

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Schraffuren :n :e
setze "l 1
wiederhole :n [
Stiftab
vorwärts :l rückwärts 2*:l vorwärts :l
rechts 90 Stifthoch
vorwärts :e links 90
setze "l :l + :e
            ]
wiederhole :n [
Stiftab
vorwärts :l rückwärts 2*:l vorwärts :l
rechts 90 Stifthoch
vorwärts :e links 90
setze "l :l - :e
            ]
ende

Bild beschleunige
setze "c 50 sh li 90 vorwärts 100 re 90 sa
Schraffuren :c 4

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Vierreck2 :n
Stiftab
prüfe :n >= 1
wennwahr [
wiederhole 4 [ vorwärts ganzzahl :n rechts 90 ]
Stifthoch
vorwärts ganzzahl :n rechts 90 vorwärts ganzzahl (:n / 4)
links 90
Vierreck2 :n / 2
        ]
wennfalsch [
wiederhole 4 [ vorwärts ganzzahl (1 / :n ) rechts 90 ]
Stifthoch
vorwärts ganzzahl (1 / :n ) links 90 vorwärts ganzzahl ( 1/(2*:n) )
rechts 90
prüfe (ganzzahl (2/:n)) < :StartWahl
wennwahr Vierreck2 :n / 2
wennfalsch rückkehr
        ]
ende

Bild beschleunige
```

```
setze "n 50
setze "StartWahl :n -1
Vierreck2 ganzzahl (:n / 2)

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

lerne Motiv :c :n :k
wiederhole :k [
wiederhole :n [
                wiederhole 4 [ vorwärts :c rechts 90 ]
                vorwärts :c rechts 45
                wiederhole 2 [
                vorwärts :c rechts 45
                vorwärts :c rechts 135
                            ]
                vorwärts :c links 45
              ]
rechts 90 vorwärts :c rechts 45 vorwärts :c
rechts 90
wiederhole :n [
                wiederhole 4 [ vorwärts :c rechts 90 ]
                vorwärts :c links 45
                wiederhole 2 [
                vorwärts :c rechts 135
                vorwärts :c rechts 45
                            ]
                vorwärts :c rechts 45
              ]
  rechts 135
          ]
ende

 Bild sh li 90 vorwärts 230 re 90 rw 50 Stiftab
 beschleunige beschleunige Motiv 30 5 7

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

lerne Dreieck1 :c
wiederhole 3 [ vorwärts :c rechts 120 ]
ende

lerne Init :c :n
wiederhole :n [
                  Dreieck1 :c
                  prüfe ( rest whzahl 2) = 1
                  wennwahr [ vorwärts :c rechts 60  ]
                  wennfalsch links 60
              ]
ende

lerne proc :n
wiederhole 2 [
Init :n 5
re 60 vorwärts :n re 60 vorwärts 2* :n  re 180
Init :n 3
re 60 vorwärts :n re 60 vorwärts :n re 180
Init :n 1 re 120

vorwärts :n li 60 vorwärts :n re 120
              ]
ende

Bild Stiftab
setze "n 60
proc 60
vorwärts :n re 60 vorwärts :n re 60
proc 60

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //
```

```
lerne Block :lo :la
prüfe :lo > :Abweichung
wennfalsch rückkehr
wennwahr [
aufkap 0 sa
wiederhole 2 [ vorwärts :la re 90 vorwärts :lo  re 90 ]
sh rw :Abweichung li 90 rw :Abweichung
Block :lo - ( 2* :Abweichung) :la + (2*:Abweichung )
        ]
ende

Bild beschleunige
setze "Länge_ 200 setze "n 11
setze "Abweichung ganzzahl (:Länge_ / :n)
Block :Länge_  :Abweichung
Mitte

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Vierreck3 :Seite :nKästen
setze "Liste Satz erstes Ort letztes Ort
wiederhole 4 [
            vorwärts :Seite
            wenn whzahl = 2 setze "Liste Satz :Liste Satz erstes Ort letztes Ort
            re 90
           ]
setze "x ganzzahl ((( Element :Liste 1) + Element :Liste 3 ) / 2 )
setze "y ganzzahl ((( Element :Liste 2 )+ Element :Liste 4 ) / 2 )
wenn (( rest :zKästen 2 ) = 0 ) füllfarbe Satz :x :y blau
vorwärts :Seite
ende

Bild löschtext beschleunige sa
setze "Kolonne 4 setze "Linie 5 setze "Seite 20
setze "zKästen 0
wiederhole :Kolonne [
wiederhole :Linie [ Vierreck3 :Seite :zKästen setze "zKästen :zKästen + 1 ]
prüfe ( rest whzahl 2 ) = 1
wennwahr [ sh re 90 vorwärts (2* :Seite ) re 90 sa ]
wennfalsch li 180
                    ]
Mitte aufkap 0

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Stern1 :l
prüfe :l < 5
wennwahr rückgabe 0
wennfalsch [
     sa setze "pos Ort
    wiederhole 3 [
                vorwärts ganzzahl (:l * 0,7 )
                aufxy erstes :pos letztes :pos
                re 120
               ]
            aufxy erstes :pos letztes :pos
            sh vorwärts ganzzahl (:l / 2)
            rückgabe ganzzahl (:l / 2) + Stern1 ganzzahl (:l / 2)
        ]
ende

vi Bild löschtext beschleunige
setze "Seite 120
wiederhole 3 [ rw Stern1 :Seite re 120 ]


// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Penta1 :Seite
wiederhole 3 [
```

```
wiederhole 5 [ vw :Seite re 72 ]
  re 120
        ]
wiederhole 3 [ vw :Seite re 72 ] li 126 sh  vw ( :Seite + ganzzahl (: Seite / 2 )) sa
ende

Bild beschleunige sa wiederhole 4 Penta1 30

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

Bild sh rw 100 sa beschleunige re 30  Dreieck2 256


lerne Dreieck2 :Seite
prüfe :Seite < 10
wennwahr rückkehr
wennfalsch [
          wiederhole 3 [ vorwärts :Seite re 120 ]
          vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )
          Dreieck2 ganzzahl (:Seite / 2 )
          rw ganzzahl (:Seite / 2 )
          wiederhole 3 [ vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 ) re 120 ]
          vorwärts :Seite  re 120 vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )
          wiederhole 3 [ vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )  re 120 ]
          vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )  re 120 vorwärts :Seite
          re 120
        ]
ende

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Zweig1 :l
prüfe (:l < 4 )
wennwahr rückgabe 0
wennfalsch [
           vw :l
           vw ganzzahl ( :l / 2 ) rw ganzzahl ( :l / 2 )
           wiederhole 2 [li 120 vw ganzzahl (:l * 0,8 )  rw ganzzahl (:l * 0,8 ) rw Zweig1 ganzzahl ( :l / 2 )]
           li 120
          rückgabe :l + Zweig1 ganzzahl ( :l / 2 )
       ]
ende

Bild sa vi beschleunige freimacht
wiederhole 3 [ rw Zweig1 128 re 120]

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Zweig2 :l
prüfe (:l < 2 )
wennwahr rückgabe 0
wennfalsch [
           vw :l
           vw ganzzahl ( :l / 2 ) rw ganzzahl ( :l / 2 )
           li 90 vw ganzzahl (:l * 0,8 )  rw ganzzahl (:l * 0,8 ) rw Zweig2 ganzzahl ( :l / 2 )
           li 180 vw ganzzahl (:l * 0,8 )  rw ganzzahl (:l * 0,8 ) rw Zweig2 ganzzahl ( :l / 2 )
           li 90
          rückgabe :l + Zweig2 ganzzahl ( :l / 2 )
            ]
ende

Bild sa vi beschleunige
wiederhole 4 [ rw Zweig2 96 re 90]

// -------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------ //

lerne Zweig3 :l
prüfe (:l < 8 )
wennwahr rückgabe 0
wennfalsch [
```

```
            vw :l
            vw ganzzahl ( :l / 2 ) rw ganzzahl ( :l / 2 )
            rw Zweig3 ganzzahl ( :l / 2 )
 wiederhole 4
      [ li 90 vw ganzzahl (:l * 0,5 )  rw ganzzahl (:l * 0,5 ) rw Zweig3 ganzzahl ( :l / 2 ) ]
           rückgabe :l + Zweig3 ganzzahl ( :l / 2 )
        ]
ende

Bild sa vi beschleunige
wiederhole 4 [ rw Zweig3 96 re 90 ]

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

Bild sh rw 100 sa beschleunige re 30  Dreieck3 256


lerne Dreieck3 :Seite
prüfe :Seite < 6
wennwahr rückkehr
wennfalsch [
           wiederhole 3 [ vorwärts :Seite re 120 ]
           vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )
           Dreieck3 ganzzahl (:Seite / 2 )
           rw ganzzahl (:Seite / 2 )
           wiederhole 3 [ vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 ) re 120 ]
           Dreieck3 ganzzahl (:Seite / 2 )
           vorwärts :Seite  re 120 vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )
           wiederhole 3 [ vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )  re 120 ]
           Dreieck3 ganzzahl (:Seite / 2 )
           vorwärts ganzzahl (:Seite / 2 )  re 120 vorwärts :Seite
           re 120
          ]
ende

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

lerne Zweig4 :l
prüfe (:l < 4 )
wennwahr rückgabe 0
wennfalsch [
            vw :l
            vw ganzzahl ( :l / 2 ) rw ganzzahl ( :l / 2 )
            li 60 vw ganzzahl (:l * 0,8 )  rw ganzzahl (:l * 0,8 ) rw Zweig4 ganzzahl ( :l / 2 )
            re 120 vw ganzzahl (:l * 0,8 )  rw ganzzahl (:l * 0,8 ) rw Zweig4 ganzzahl ( :l / 2 )
            li 60
            rückgabe :l + Zweig4 ganzzahl ( :l / 2 )
        ]
ende

Bild sa vi beschleunige
wiederhole 3 [ rw Zweig4 128 re 120 ]

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

lerne Klee :l
prüfe :l < 6
wennwahr rückkehr
wennfalsch [
           vw ganzzahl (0,8 * :l ) re 60 vw ganzzahl (0,8 * :l ) Klee ganzzahl (:l / 2) rw ganzzahl (0,8 * :l )
           li 120
           vw ganzzahl (0,8 * :l ) Klee ganzzahl (:l / 2)  rw ganzzahl (0,8 * :l )
           re 60 rw ganzzahl (0,8 * :l )
        ]
ende

Bild sa vi beschleunige setze "Länge_ 50
wiederhole 3 [ Klee :Länge_ re 120 ]

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //
```

```
lerne Penta2 :l
prüfe :l <= 6
wennwahr rückkehr
wennfalsch [
wiederhole 5 [ vw ganzzahl (:l / 3 ) Penta2 ganzzahl (:l / 3 )  vw ganzzahl ((2*:l) / 3 ) re 72 ]
              ]
ende

Bild sa freimacht beschleunige Penta2 162

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

lerne Hexa :l
prüfe :l <= 5
wennwahr rückkehr
wennfalsch [
wiederhole 6 [ vw runde (:l / 3 ) Hexa runde (:l / 3 ) vw runde ((2*:l) / 3 ) re 60 ]
       ]
ende

Bild sa freimacht beschleunige Hexa 128

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

lerne Stern2 :l
wiederhole 4 [ vw :l re 140 vw :l  li 140 wiederhole 4 [ vw :l re 90 ]  re 90 ]
ende

Bild sa zi beschleunige
wiederhole 1 [ Stern2 50 // re 50 rw 50 re 130  // ]

// --------------------------- Etwas anderen: ------------------------------------- //

lerne para :c1 :c2 :a
wiederhole 2 [ vorwärts :c1 re :a vorwärts :c2 re 180 - :a ]
ende

Bild

//
wiederhole 6 [ para 50 80 120 re 60 ]

wiederhole 5 [ para 50 80 130 re 72 ]
//
wiederhole 6 [ para 50 50 60 re 60 ]
```