

Level 1

Wie merkt sich der Computer ein Bild?

Du siehst hier, wie sich ein Computer das Muster merkt.

0, 1, 1, 0

1, 0, 0, 1

1, 0, 0, 1

0, 1, 1, 0

| | | | |
|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 1 | 0 |



Ein schwarzes Kästchen hat immer die Nummer 1.

Ein weißes Kästchen hat immer die Nummer 0.



Finde das Muster mit dem Code heraus! Bemale die richtigen Felder mit schwarzem Buntstift!

1,1,1,1,1

0,0,1,0,0

0,0,1,0,0

0,0,1,0,0

0,0,1,0,0

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |



Finde den Code zum Muster! Schreibe ihn richtig auf die Zeile neben dem Muster auf!

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

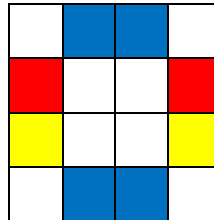


Erfinde eigene Muster. Schreibe den Code auf und zeichne das Muster auf!

Wie merkt sich der Computer ein Bild?

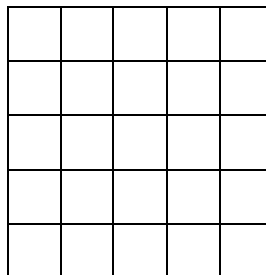
Bei farbigen Bildern kommt zu jeder Zahl noch eine zweite dazu. Die erste Zahl gibt die Anzahl der Quadrate an.
Die zweite Zahl sagt mir, in welcher Farbe das Pixel (Quadrat) angemalt werden soll.
Zum Beispiel ist weiß 0, blau 1, rot 2 und gelb 3.

10, 11, 11, 10
12, 10, 10, 12
13, 10, 10, 13
10, 11, 11, 10



Finde das Muster mit dem Code heraus! Bemale die richtigen Felder mit schwarzem Buntstift!

11,13,13,13,11
13,11,13,11,13
13,13,12,13,13
13,11,13,11,13
11,13,13,13,11



weiß = 0
blau = 1
rot = 2
gelb = 3



Wenn du 2 Felder hintereinander mit der Farbe Blau bemalen möchtest, kannst du auch den Code **21** aufschreiben. Das macht deinen Code kürzer und einfacher.

2 Felder

mit der Farbe 1

Bemale die Pixel richtig!

11,33,11
22,13,20
23,12,23
20,13,22
11,33,11

