

# Grundbausteine im Programm Robot Karol und ihr Struktogramm

## GRUNDBAUSTEIN: Anweisung und Variable/Parameter

Eingabedaten	Struktogramm				
<pre>Schritt (8) Hinlegen Schritt LinksDrehen</pre>	<h3>Hauptprogramm</h3> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="padding: 2px;">Schritt(8)</td></tr><tr><td style="padding: 2px;">Hinlegen</td></tr><tr><td style="padding: 2px;">Schritt</td></tr><tr><td style="padding: 2px;">LinksDrehen</td></tr></table>	Schritt(8)	Hinlegen	Schritt	LinksDrehen
Schritt(8)					
Hinlegen					
Schritt					
LinksDrehen					

## GRUNDBAUSTEIN: WIEDERHOLUNG

Eingabedaten	Struktogramm					
<pre>wiederhole 3 mal Schritt (8) Hinlegen Schritt LinksDrehen *wiederhole</pre>	<h3>Hauptprogramm</h3> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="padding: 2px;"><b>wiederhole 3 mal</b></td></tr><tr><td style="padding: 2px;">Schritt(8)</td></tr><tr><td style="padding: 2px;">Hinlegen</td></tr><tr><td style="padding: 2px;">Schritt</td></tr><tr><td style="padding: 2px;">LinksDrehen</td></tr></table>	<b>wiederhole 3 mal</b>	Schritt(8)	Hinlegen	Schritt	LinksDrehen
<b>wiederhole 3 mal</b>						
Schritt(8)						
Hinlegen						
Schritt						
LinksDrehen						

## GRUNDBAUSTEIN: WIEDERHOLUNG mit der Bedingung „solange“

Eingabedaten	Struktogramm		
<pre>wiederhole Schritt *wiederhole solange NichtIstZiegel</pre>	<h3>Hauptprogramm</h3> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="padding: 2px;">Schritt</td></tr><tr><td style="padding: 2px;"><b>wdh. solange NichtIstZiegel</b></td></tr></table>	Schritt	<b>wdh. solange NichtIstZiegel</b>
Schritt			
<b>wdh. solange NichtIstZiegel</b>			

## GRUNDBAUSTEIN: WIEDERHOLUNG mit der Bedingung „bis“

Eingabedaten	Struktogramm		
<pre>wiederhole Schritt *wiederhole bis IstWand</pre>	<h3>Hauptprogramm</h3> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="padding: 2px;">Schritt</td></tr><tr><td style="padding: 2px;"><b>wdh. bis IstWand</b></td></tr></table>	Schritt	<b>wdh. bis IstWand</b>
Schritt			
<b>wdh. bis IstWand</b>			

# Grundbausteine im Programm Robot Karol und ihr Struktogramm

## GRUNDBAUSTEIN: Wenn\_Dann

Eingabedaten

```
wenn IstOsten dann
LinksDrehen
*wenn
```

Struktogramm

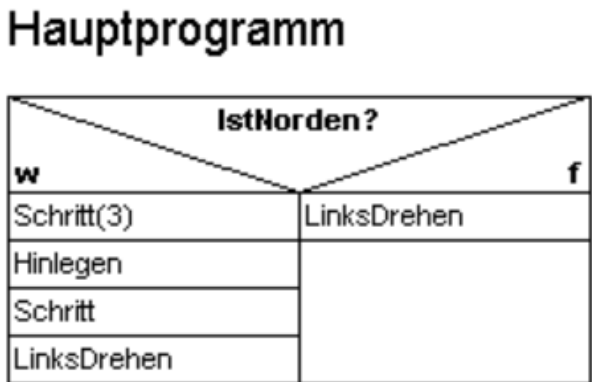


## GRUNDBAUSTEIN: Wenn\_Dann\_Sonst

Eingabedaten

```
Wenn IstNorden dann
Schritt (3)
Hinlegen
Linksdrehen
sonst
LinksDrehen
*wenn
```

Struktogramm



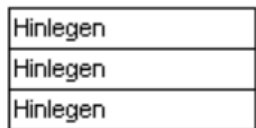
## BESONDERHEIT: ANWEISUNG SELBST DEFINIEREN

Eingabedaten

```
Anweisung LegeZiegel
Hinlegen
Hinlegen
Hinlegen
*Anweisung
```

Struktogramm

Anweisung/Methode: LegeZiegel()



## BESONDERHEIT: BEDINGUNG SELBST DEFINIEREN

Eingabedaten

```
Bedingung IstZiegelLinks
falsch
Linksdrehen
wahr
Rechtsdrehen
*Bedingung
```

Struktogramm

Bedingung: IstZiegelLinks()

