

Programme nach Struktogrammen schreiben!

Aufgabenstellungen:

(1) Öffne eine neue Datei mit Robot Karol!

Stelle Deine Welt auf Breite 10, Länge 10 und Tiefe 7 ein!

Gebe die folgenden Programmbefehle mit Hilfe des abgebildeten Struktogramms ein!

Teste Dein Programm!

Solltest Du einen Syntaxfehler angezeigt bekommen, dann debugge den Syntaxfehler oder korrigiere die Semantik Deiner Befehle.

Speichere Deine Datei und Deine Welt auf dem Schullaufwerk in Deinem persönlichen Ordner unter den Dateinamen:

Strukto_Lösung1_Datei_Datum_Nachname

Strukto_Lösung1_Welt_Datum_Nachname

Lösche nur Deine Welt!

(2) Öffne eine neue Datei!

Stelle Deine Welt auf Breite 10, Länge 10 und Tiefe 7 ein!

Gebe die folgenden Programmbefehle mit Hilfe des abgebildeten Struktogramms ein!

Teste Dein Programm!

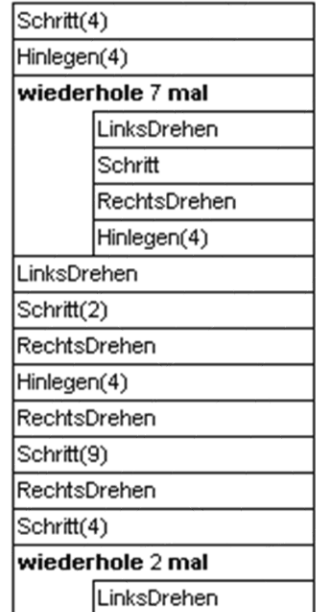
Solltest Du einen Syntaxfehler angezeigt bekommen, dann debugge den Syntaxfehler oder korrigiere die Semantik Deiner Befehle.

Speichere Deine Datei und Deine Welt auf dem Schullaufwerk in Deinem persönlichen Ordner unter den Dateinamen:

Strukto_Lösung2_Datei_Datum_Nachname

Strukto_Lösung2_Welt_Datum_Nachname

Hauptprogramm

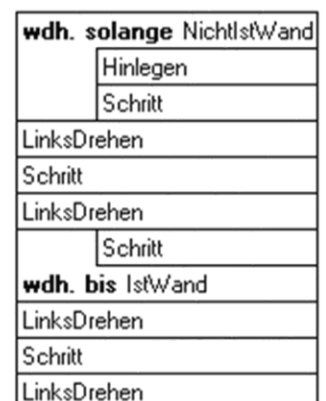


Hilfestellung!

ROBOT KAROL Handbuch S. 9 (Nr. 12)

*Thema: **Wiederholung/Schleife***

Hauptprogramm



Hilfestellung!

ROBOT KAROL Handbuch S. 11 (Nr. 15)

Thema:

*Bedingung **solange** und **bis***

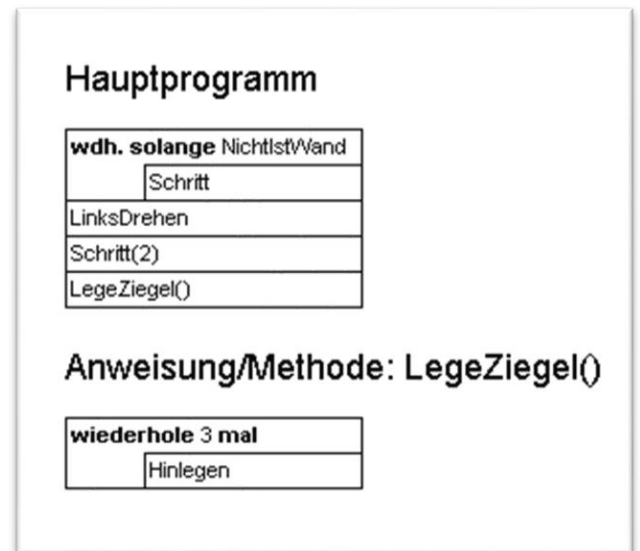
(3) Öffne eine **neue Datei!**

Stelle Deine Welt auf Breite 10, Länge 10 und Tiefe 7 ein!

Gebe die folgenden Programmbefehle mit Hilfe des abgebildeten Struktogramms ein!

Teste Dein Programm!

Solltest Du einen Syntaxfehler angezeigt bekommen, dann debugge den Syntaxfehler oder korrigiere die Semantik Deiner Befehle.



Speichere Deine Datei und Deine Welt auf dem Schullaufwerk in Deinem persönlichen Ordner unter den Dateinamen:

Strukto_Lösung3_Datei_Datum_Nachname

Strukto_Lösung3_Welt_Datum_Nachname

Hilfestellung!

ROBOT KAROL Handbuch S. 17 (Nr. 2) und Abb. S. 16 unten

Thema:
selbstdefinierte Anweisung

(4) Öffne eine neue Datei mit Robot Karol!

Stelle Deine Welt auf Breite 10, Höhe 10 und Tiefe 7 ein!

Gebe die folgenden Programmbefehle mit Hilfe des abgebildeten Struktogramms ein!

Teste Dein Programm!

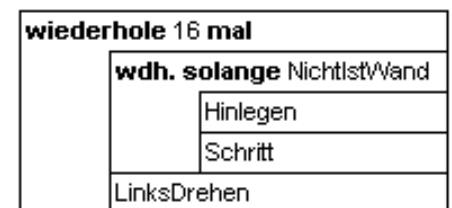
Solltest Du einen **Syntaxfehler** angezeigt bekommen, dann **debugge** den Syntaxfehler oder korrigiere die **Semantik** Deiner Befehle.

Speichere Deine Datei und Deine Welt auf dem Schullaufwerk in Deinem persönlichen Ordner unter den Dateinamen:

Strukto_Lösung4_Datei_Datum_Nachname

Strukto_Lösung4_Welt_Datum_Nachname

Hauptprogramm



Hilfestellung!

ROBOT KAROL Handbuch S. 16 (Nr. 1) Abb. in der Mitte

Thema:
verschachtelte Schleifen

Lösung zu Nr. 1

```
{Welt:Breite 10, Länge 10, Höhe 7}
```

```
Schritt (4)  
Hinlegen (4)
```

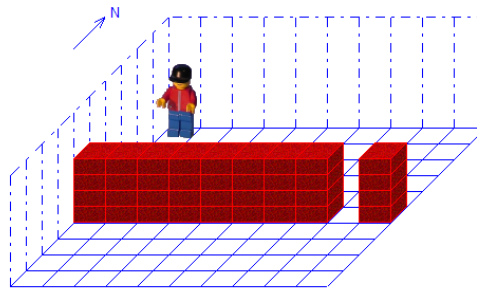
```
wiederhole 7 mal  
linksdrehen  
schritt  
rechtsdrehen  
hinlegen(4)  
*wiederhole
```

```
LinksDrehen  
Schritt(2)  
RechtsDrehen  
Hinlegen(4)  
RechtsDrehen  
Schritt(9)  
RechtsDrehen  
Schritt(4)
```

```
wiederhole 2 mal  
linksdrehen  
*wiederhole
```

Hauptprogramm

Schritt(4)
Hinlegen(4)
wiederhole 7 mal
LinksDrehen
Schritt
RechtsDrehen
Hinlegen(4)
LinksDrehen
Schritt(2)
RechtsDrehen
Hinlegen(4)
RechtsDrehen
Schritt(9)
RechtsDrehen
Schritt(4)
wiederhole 2 mal
LinksDrehen



Lösung zu Nr. 2

```
{Welt: Breite 10, Länge 10, Höhe 7}
```

```
wiederhole solange nichtIstWand  
hinlegen  
schritt  
*wiederhole
```

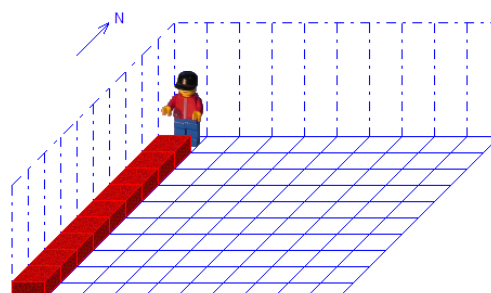
```
linksdrehen  
Schritt  
linksdrehen
```

```
wiederhole  
Schritt  
*wiederhole bis IstWand
```

```
linksdrehen  
Schritt  
linksdrehen
```

Hauptprogramm

wdh. solange NichtIstWand
Hinlegen
Schritt
LinksDrehen
Schritt
LinksDrehen
Schritt
wdh. bis IstWand
LinksDrehen
Schritt
LinksDrehen



Lösung zu Nr. 3

```
{Welt:Breite 10, Länge 10, Höhe 7}
```

```
Anweisung LegeZiegel
```

```
wiederhole 3 mal
```

```
hinlegen
```

```
*wiederhole
```

```
*Anweisung
```

```
wiederhole solange NichtIstWand
```

```
Schritt
```

```
*wiederhole
```

```
Linksdrehen
```

```
Schritt(2)
```

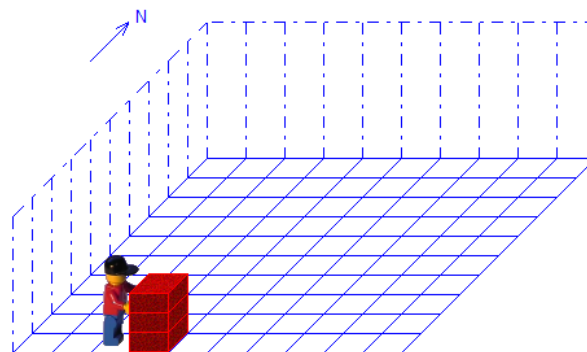
```
LegeZiegel
```

Hauptprogramm

wdh. solange NichtIstWand
Schritt
Linksdrehen
Schritt(2)
LEGEZIEGEL

Anw.: LEGEZIEGEL

wiederhole 3 mal
Hinlegen



Lösung zu Nr. 4

```
{Welt:Breite 10, Länge 10, Höhe 7}
```

```
wiederhole 16 mal
```

```
wiederhole solange NichtIstWand
```

```
Hinlegen
```

```
Schritt
```

```
*wiederhole
```

```
Linksdrehen
```

```
*wiederhole
```

Hauptprogramm

wiederhole 16 mal
wdh. solange NichtIstWand
Hinlegen
Schritt
Linksdrehen

