

ARBEITSBLATT

AUTOMATEN – KARA PROGRAMMIERUNG

Einzelarbeit:

(Lies dir die Aufgabenstellung aufmerksam durch bearbeite die folgenden Aufgabenstellungen)

Beispiel Labyrinth:

1. Programmiere jenen Automaten, der im letzten Arbeitsblatt (Kara Einführung) beschrieben wurde, wodurch Kara Labyrinth bewältigen kann.

Bonusaufgabe:

Erweitere oder verändere das Beispiel, sodass Kara ein Feld vor dem ersten Kleeblatt beginnt und die Blickrichtung von Kara egal ist.

Beispiel Lagerung:

2. Programmiere Kara so, dass er sich in der ersten Zeile hin und her bewegt. Sobald er ein Kleeblatt findet, nimmt er es auf und transportiert es in der Spalte weiter nach unten. Er legt es auf jenes freie Feld, welches am nächsten zum Baumstamm ist.

Steht Kara vor einem Pilz wird der Automat beendet.

Die Kleeblätter und Pilze werden vom Benutzer, während der Automat läuft, abgelegt. Wenn eine Spalte bis auf die oberste Zeile voll ist, können dort keine Kleeblätter mehr abgelegt werden.