Algorithmik ..... : **Übung** der **algorithmischen Grundstrukturen** mit Robot Karol

Copyright © Frank Haberecht

a) **Lese** zuerst **alle** Aufgaben ① bis ④ genau durch und **unterstreiche** wichtige Wörter **farbig**!
b) Starte **nach** dem **Unterstreichen** das Programm „Robot Karol“!
c) **Schaue** dir immer auf dem AB „Algorithmische Grundstrukturen“ den Abschnitt für deine Aufgabe **an**!
d) Melde dich, wenn du die Aufgabe ① gelöst hast und **lasse** deine Lösung vom Lehrer **kontrollieren**!
e) Löse die anderen Aufgaben! Lass **immer** eine Lösung vom Lehrer **kontrollieren**, bevor du weitermachst!
Schreibe die **Programmstruktur ab** (also den gesamten Text aus dem **linken** Editor-**Fenster**)!
Lasse dir das dazugehörige **Struktogramm** anzeigen (Menü Struktogramm) und **schreibe** es **ab**!

Achtung: Alle notwendigen **Befehle** lassen sich mit der **rechten Maustaste** eingeben!
Gib nicht nach einem Versuch auf! **Probiere** so lange, **bis du** die Aufgabe **geschafft hast**!

① Karol soll eine ganze Runde an der Wand laufen und wie am Anfang stehen! Verwende nur eine **Folge**!

② Karol soll Endlos-Runden entlang der Wand laufen! Verwende **2 verschiedene Wiederholungen**!

Programmstruktur in Textform: *Struktogramm:*

……

……

……

……

……

……

③ Karol soll immer wieder auf einer Linie zwischen 2 Wänden hin und her laufen!
Verwende eine **Wiederholung** und eine **einseitige Verzweigung**!

Programmstruktur in Textform: *Struktogramm:*

……

……

……

……

……

……

④ Karol soll immer Endlos-Runden an der Wand entlang laufen!
Verwende eine **Wiederholung** und eine **zweiseitige Verzweigung**!

Programmstruktur in Textform: *Struktogramm:*

……

……

……

……

……

……

Zusatzaufgabe: Karol soll mit Markierungen ein Schachbrett-Muster legen!