

- a) **Lese** zuerst die Aufgaben ① bis ④ genau durch und unterstreiche wichtige Wörter **farbig**!
- b) Starte **nach** dem **Unterstreichen** das Programm „Robot Karol“ – arbeite leise und **selbständig**!
- c) Lege dir unbedingt als **Hilfe** dein **AB „Algorithmische Grundstrukturen“** neben deine Tastatur!
- d) Melde dich, wenn du die Aufgabe ① gelöst hast und **lasse** deine Lösung vom Lehrer **kontrollieren**!
- e) Löse die anderen Aufgaben! Lasse **jede** Lösung vom Lehrer **kontrollieren**, bevor du weitermachst!
- f) **Schreibe** die **Programmstruktur ab** – also den gesamten Text aus dem **linken Editor-Fenster**!
- g) Lasse dir danach das zugehörige **Struktogramm** anzeigen (Menü Struktogramm) und **schreibe es ab**!

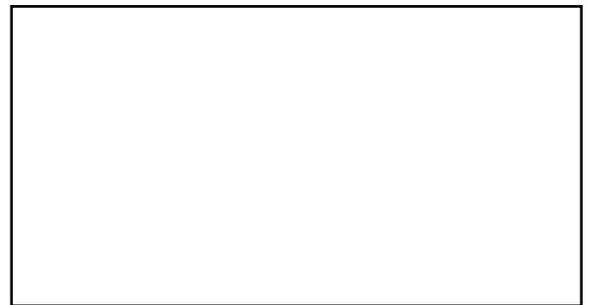
Achtung: 1. Alle notwendigen **Befehle** lassen sich mit der **rechten Maustaste** eingeben!
2. Gebe nicht nach einem Versuch auf! **Probiere** so lange, **bis** du die Aufgabe **gelöst** hast!
3. Verwende **keine** „gezählten“ Wiederholungen – also **niemals** *wiederhole ... mal*!

- ① Karol soll eine ganze Runde an der Wand laufen und wie am Anfang stehen! Verwende eine **Folge**!
- ② Karol soll Endlos-Runden entlang der Wand laufen! Verwende **2 verschiedene Wiederholungen**!

Programmstruktur in Textform:

.....
.....
.....
.....
.....

Struktogramm:

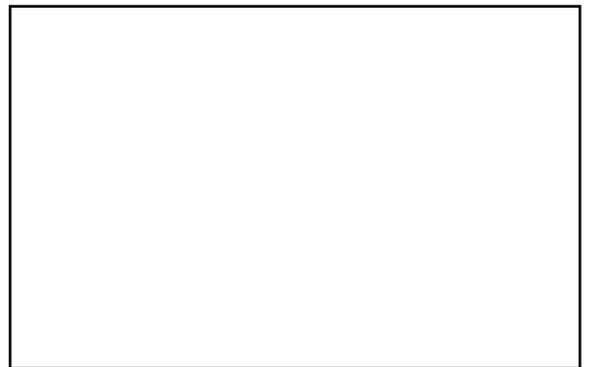


- ③ Karol soll immer wieder auf einer Linie zwischen 2 Wänden hin und her laufen!
Verwende eine **Wiederholung** und eine **einseitige Verzweigung**!

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!