

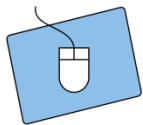
# AB 1: Als der Käfer Laufen lernte



Ihr habt bereits Programme auf Papier geschrieben. Jetzt dürft ihr wie echte Programmierer und Programmiererinnen eure Programme am Computer schreiben und ausführen.

In diesem Arbeitsblatt werdet ihr...

- × die Programmierumgebung kennen lernen,
- × den Käfer zum Blumentopf führen.



1. Programmiert den Käfer so, dass er zum Blumentopf läuft.

- a) Sucht dafür die benötigten Befehle im Menü und hängt diese aneinander.
- b) Startet das Programm, indem ihr klickt.
- c) Der Block **start** muss immer der erste Block eures Programms sein!

„start“ bereitet die Welt für euch vor.



Nun gilt Folgendes:

- × entspricht
- × entspricht

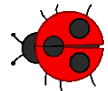


Abbildung 1: Menü von Snap



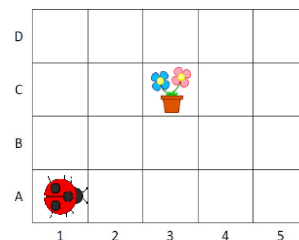
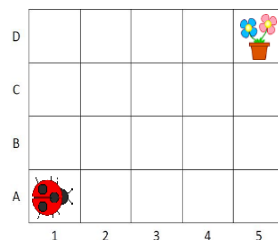
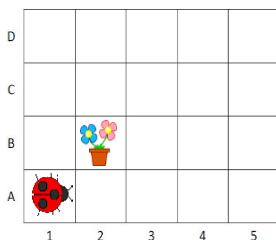
Die restlichen Bausteine findet ihr hier.



Wenn euer Programm funktioniert hat, verschiebt den Topf:

- × Klickt auf den Topf
- × Haltet ihn gedrückt und zieht ihn auf B2
- × Lasst los

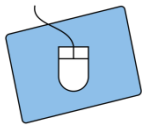
Probiert euch nun an dieser und an den folgenden Anordnungen, die ihr **durch Verschieben des Blumentopfes** erhaltet:



Auf der nächsten Seite geht es weiter..



# AB 1: Als der Käfer Laufen lernte

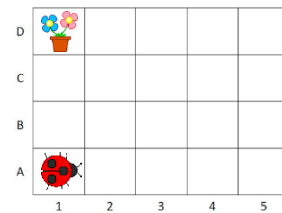
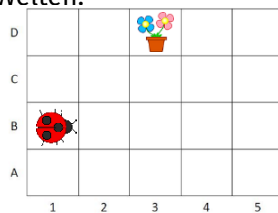
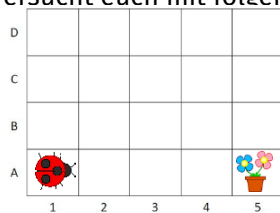


Benutzt die folgenden Befehle nur noch in bestimmten Anzahlen:

Wenn angeklickt
geheVor(1)
geheVor(1)
geheVor(1)
dreheLinks
dreheRechts
stoppe Roboter

1x
3x
1x
1x
1x

Versucht euch mit folgenden Welten:



Quellenverzeichnis:

**Abb. 1, Blöcke** – Quelle: Screenshot der Programmierumgebung Snap (<http://snap.berkeley.edu>)

**Abb. 2**– Quelle: InfoSphere

🐞, 🌸, ⚠️, 🖱️, 📁, 📁 angefertigt vom InfoSphere-Team