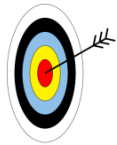


1: Lauf Käfer, lauf!



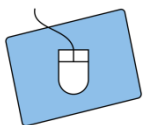
Ihr habt gerade den Snap!-Editor kennengelernt. Jetzt dürft ihr diesen benutzen, um eure eigenen Programme zu schreiben.

In diesem Arbeitsblatt werdet ihr...

- × die Programmierumgebung testen,
- × den Käfer laufen lassen und zum Blumentopf führen.

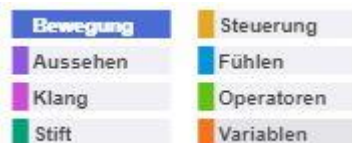


Vergessen, wie Snap! funktioniert? Kein Problem. Die **Editor-Erklärung** hilft.



Lasst den **Käfer** zum **Blumentopf** laufen.

- a) Der Käfer soll loslaufen, wenn ihr die **grüne Fahne** anklickt. Den Block dafür findet ihr in **Steuerung**.
- b) Sucht in **Bewegung** die richtigen Blöcke, damit der Käfer zum Blumentopf läuft.



[1]



Wenn  angeklickt → Wenn die grüne Fahne angeklickt wird, startet das Programm.

start → Der Käfer geht auf seine Startposition im Feld A1.

geheVor(1) → Der Käfer geht ein Feld vor.

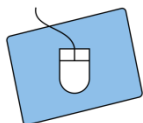
dreheLinks → Der Käfer dreht sich nach links.

dreheRechts → Der Käfer dreht sich nach rechts.

stoppe Roboter → Der Käfer stoppt.

[2]

1: Lauf Käfer, lauf!



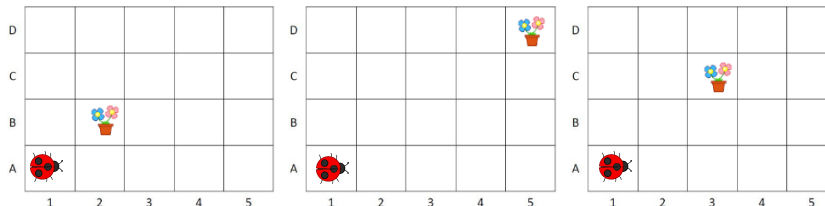
Alles funktioniert? Dann verschiebt den **Blumentopf**.

Dazu müsst ihr...

- × den Blumentopf **anklicken** und **gedrückt halten**,
- × den Blumentopf in das Feld **ziehen**, wo er hinsoll,
- × **loslassen**.



Probiert die folgenden **Anordnungen**.

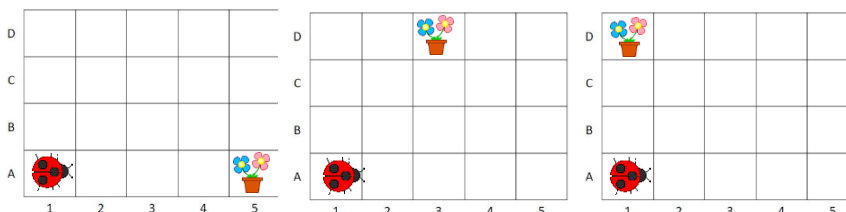


[3]



Benutzt die Blöcke nur noch so oft, wie in der Tabelle notiert. Findet den kürzesten Weg.

Anzahl	Block
1	Wenn-grüne-Fahne-angeklickt
1	start
3	geheVor(1)
1	dreheLinks
1	dreheRechts
1	stoppe-Roboter



[4]

Sehr schön, euer Käfer hat die ersten Schritte gemacht!



Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 4 – Quelle: Screenshot der Programmierumgebung Snap, (<http://snap.berkeley.edu/>), GNU Affero General Public License (<https://www.gnu.org/licenses/agpl-3.0>), erstellt am: 20.12.2019

– Quelle: InfoSphere

