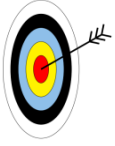


AB 2: Hindernisse stehen im Weg



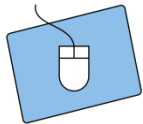
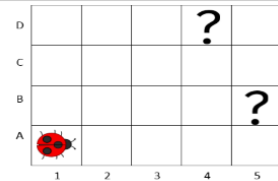
Ihr habt jetzt bereits erste Programme am Computer geschrieben und seid echte Programmierer und Programmiererinnen. Jetzt werden die Welten etwas komplizierter, helft eurem Käfer trotzdem den richtigen Weg zu finden.


In diesem Arbeitsblatt werdet ihr...

- × den Käfer zum Blumentopf führen
- × und auf dem Weg den Hindernissen ausweichen.



In eurer Welt gibt es Fragezeichen. Unter den Fragezeichen ist zufällig ein Zaun, oder der Blumentopf. Das sieht der Käfer erst, wenn er davorsteht.

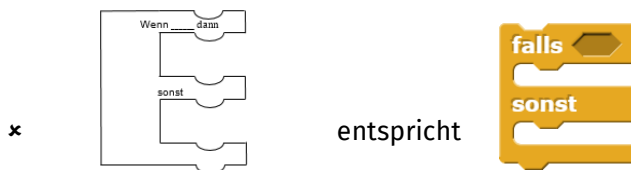


1. Klickt auf  und auf Öffnen. Wählt das Projekt **Hindernisse_1** aus.
2. Programmiert den Käfer so, dass er den Blumentopf findet.

- × Wie auf Blatt 1 muss **start** immer der erste Block eures Programms sein!
- × Geht dann zu einem Fragezeichen.
- × Falls es ein Zaun ist, soll er zum nächsten Fragezeichen gehen, sonst stoppt den Roboter, denn ihr habt den Blumentopf gefunden. Der Block **zaun** ist hierbei eine Bedingung, die erfüllt ist, wenn der Käfer einen Zaun gefunden hat. **stoppe Roboter** ist der Block um euren Roboter anzuhalten, falls ihr die Blume gefunden habt.
- × Startet das Programm, indem ihr  klickt.



Im Forscherheft habt ihr bereits den **Wenn ____ dann** Block kennengelernt: Bei unseren Bauteilen gilt:



zaun würde gut in die Lücke beim Falls-sonst Block hineinpassen








1. Öffnet das Projekt **Hindernisse_2**.
2. Programmiert den Käfer so, dass er zum Blumentopf läuft.
 - × Verfährt dafür genau so wie im Projekt Hindernisse_1.

Ihr habt es geschafft. Herzlichen Glückwunsch!!! Auf zur nächsten Herausforderung!

Quellenverzeichnis:

Welt & Blöcke – Quelle: Screenshot der Programmierumgebung Snap (<http://snap.berkeley.edu>)

     angefertigt vom InfoSphere-Team