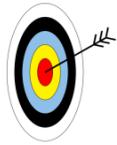
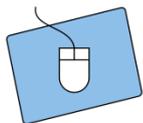


## AB 3a: Schatzsuche



In dieser Welt helft ihr eurem Piratenpapagei zum Schatz. In diesem Arbeitsblatt werdet ihr...

- × einen Papagei durch eine Welt führen.
- × euch an bestimmten Punkten auf eurer Karte orientieren und damit einen Pfad bauen.



1. Klickt auf  und auf Öffnen. Wählt das Projekt Schatzsuche aus.
2. Programmiert den Piratenpapagei so, dass er zum Schatz läuft.
  - × Der Block  muss immer der erste Block eures Programms sein!
  - × Programmiert einen Weg den ihr gehen wollt. Versucht dabei den ‚wiederhole – bis‘ Baustein klug einzusetzen und keine unnötigen Dopplungen zu haben.  
z.B. kluger Einsatz:



anstatt



- × Testet, ob euer Weg funktioniert oder ob euch etwas zum Erfolg fehlt.
  - × Benutzt den Block  um Objekte (Schlüssel, Hut) aufzuheben.
3. Am Ende sollt ihr einen Pfad vom Startpunkt zum Endpunkt haben (nicht mehrere Programme), den euer Pirat abläuft, sobald ihr  drückt!



Um euren Piraten sinnvoll zu steuern benötigt ihr Folgendes:

- × „wiederhole bis“ führt die Blöcke darin solange aus, bis die Bedingung in der Lücke erfüllt ist.
- × Ihr könnt  als Bedingung benutzen zu testen, ob euer Piratenpapagei ein anderes Objekt berührt. Diesen Baustein findet ihr unter „Fühlen“.

HINWEIS: Diese Bausteine würden also sehr gut in euren ‚wiederhole – bis‘ oder ‚falls – sonst‘ Bausteinen funktionieren. Seht euch dazu nochmal das Beispiel oben an und testet es einmal!

Der „wiederhole bis“ und der „berühre“ Block passen sehr gut zusammen. Probiert es mal aus!



### Quellenverzeichnis:

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

 angefertigt vom InfoSphere-Team