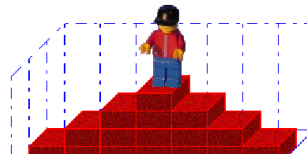
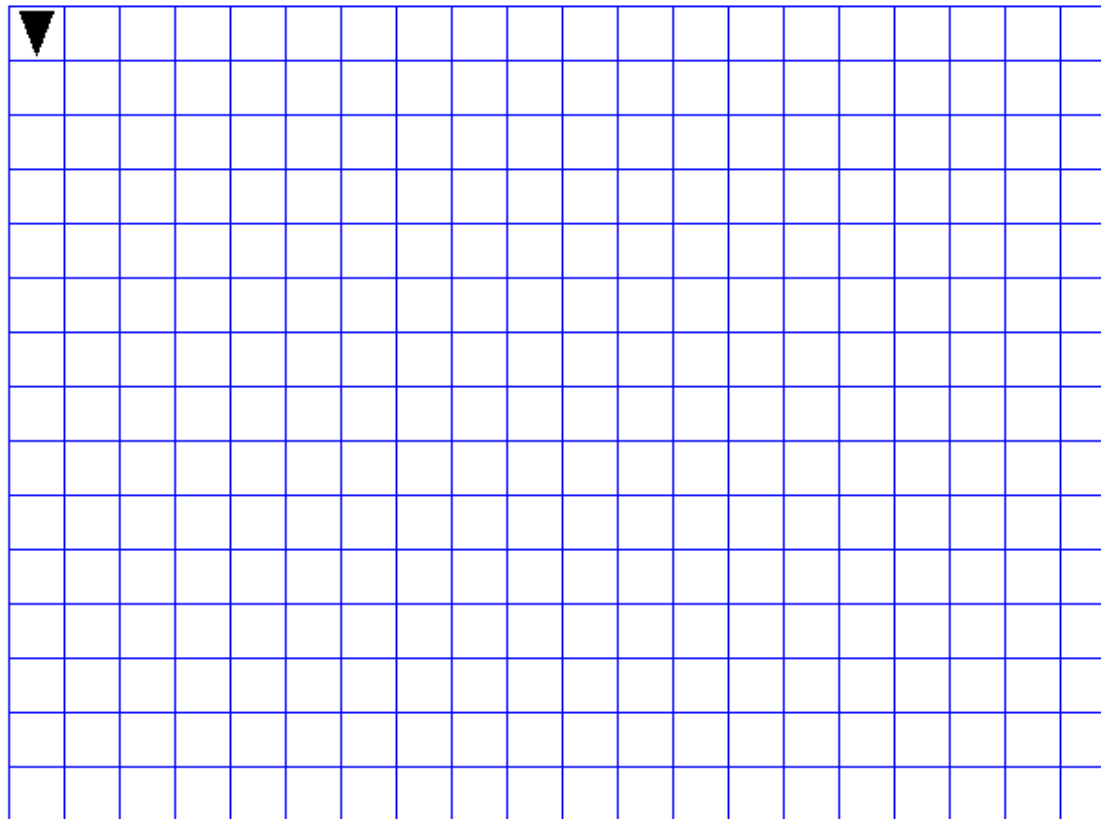


Karol der Roboter

Herausforderung:
Datum schreiben

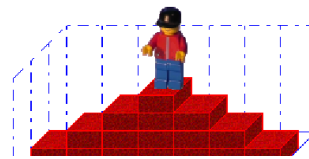


Schablone für eure Zahlen:



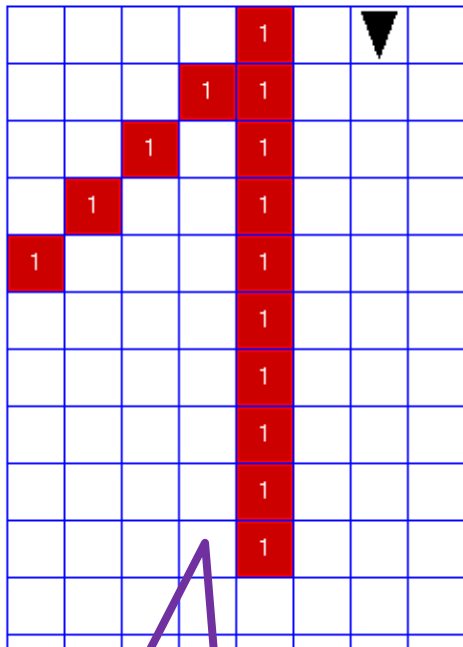
Karol der Roboter

Herausforderung:
Datum schreiben



1

Karol kann in einem Gitter Zahlen aus Ziegelsteinen legen. Das sieht so aus:



In 2D sieht man nur einen Pfeil, wo Karol steht. In 3D könnt ihr Karol richtig sehen!

2

Probiert mit den Knöpfen unter Karols Welt aus, eine 1 mit Ziegeln zu legen.

E

3

Schreibt die Befehle für Karol nun der Reihe nach in das Texteingabefeld.

Wenn Karol öfter hintereinander das gleiche machen soll, verwendet den Befehl „wiederhole“. Zum Beispiel:

wiederhole 9 mal

Hinlegen

Schritt

*wiederhole

Das was zwischen wiederhole 9 mal und *wiederhole steht, wird 9 mal wiederholt. Hier legt Karol also 9 Ziegel in einer Reihe ab. Spielt das Programm mit dem „Play“-Knopf ab.

A

4

Überlegt Euch, welche Ziffer ihr für euer Geburtsdatum noch braucht. Verwendet die leere Schablone, um die Kästchen zu markieren, wo ihr die Ziegel für eure Zahlen ablegen müsst.

1234567890

Beim Text ist jeder Buchstabe wichtig, auch das Sternchen!

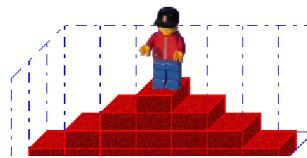
5

Schreibt die Befehle für die anderen Zahlen wieder in das Texteingabefeld und probiert euer Programm aus.

Denkt daran, dass Karol nach jeder Zahl dahin laufen muss, wo die nächste Zahl anfängt!

Karol der Roboter

Herausforderung:
Datum schreiben

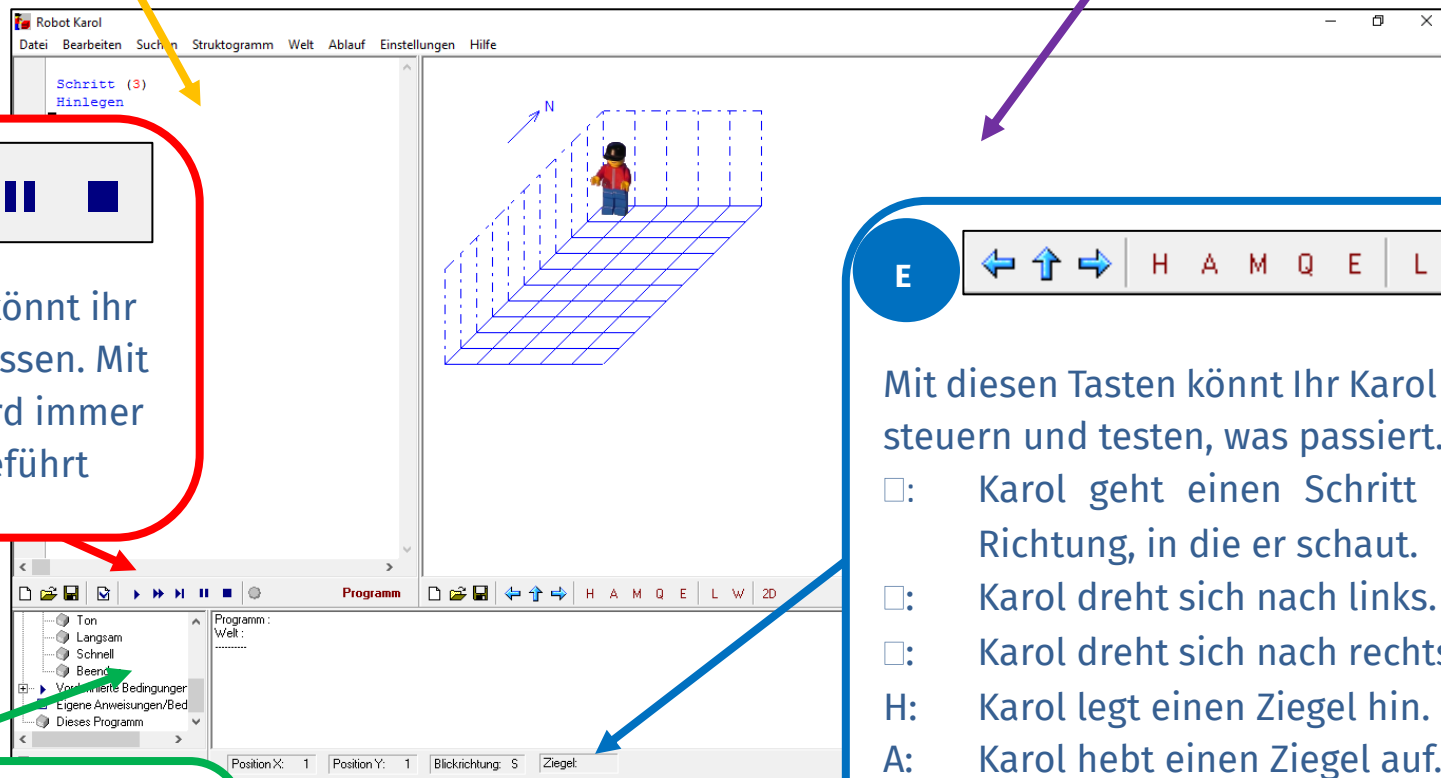


A Da gebt ihr den Text ein.

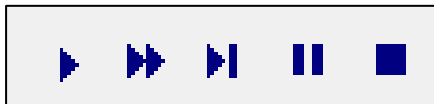
So sieht das Programm aus:

B

Das ist Karols Welt. Hier
seht ihr, was passiert.



C



Mit dem „Play“-Knopf könnt ihr
das Programm laufen lassen. Mit
dem „Weiter“-Knopf wird immer
nur ein Befehl ausgeführt

D

Da findet ihr die Befehle (ihr
müsst sie oben eintippen).

E



Mit diesen Tasten könnt Ihr Karol selbst
steuern und testen, was passiert.

- : Karol geht einen Schritt in die Richtung, in die er schaut.
- : Karol dreht sich nach links.
- : Karol dreht sich nach rechts.
- H: Karol legt einen Ziegel hin.
- A: Karol hebt einen Ziegel auf.
- L: die Welt wird gelöscht.
- 2D/3D: Umschalten zwischen 2D und 3D Ansicht.