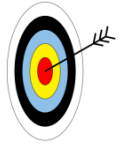


2: Achtung, Hindernis!



Jetzt werden die Welten komplizierter. Helft dem Käfer, trotzdem den richtigen Weg zu finden.

In diesem Arbeitsblatt werdet ihr...

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

Auch in dieser Welt sollt ihr den Käfer so programmieren, dass er zum Blumentopf geht. Allerdings gibt es jetzt **Fragezeichen (?)**. Unter den **?** ist entweder ein **Zaun** oder ein **Blumentopf**. Was unter dem **?** ist, entscheidet der Zufall. Der Käfer sieht dies erst, wenn er vor dem **?** steht.

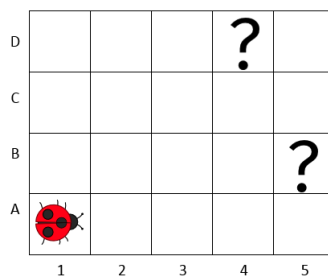
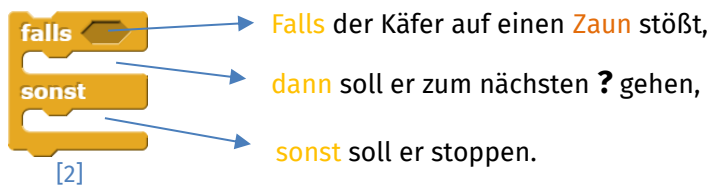


Abbildung 1: Welt mit Hindernissen

Falls unter dem **?** ein **Zaun** ist, **dann** soll der Käfer zum **nächsten ?** gehen.

Sonst soll er **stoppen**, denn er hat den Blumentopf gefunden.

Unter **Steuerung** findet ihr einen Block, um eine solche **Bedingung** zu programmieren.

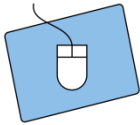


1. Klickt auf  [3] und auf **Öffnen**. Wählt das Projekt **Hindernisse_1** aus.

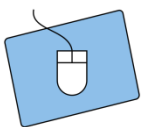
Weiter geht's auf der
nächsten Seite.



2: Achtung, Hindernis!



2. Programmiert den Käfer so, dass er den Blumentopf findet.
 - × Starten soll das Programm, wenn die **grüne Fahne** angeklickt wird.
 - × **start** [4] muss wie immer an den Anfang.
 - × Geht dann zu einem **?**.
 - × **Falls** darunter ein **Zaun** ist, **dann** soll der Käfer zum nächsten **?** gehen. **Sonst** soll er **stoppen**. Den **Zaun**-Block findet ihr unter **Variablen**.



3. Öffnet das Projekt **Hindernisse_2**.
4. Programmiert den Käfer so, dass er zum Blumentopf läuft. Verfährt dafür genau so wie im Projekt Hindernisse_1.

Geschafft, herzlichen Glückwunsch! Auf zur nächsten Herausforderung!



Quellenverzeichnis:

Abb. 1 – Quelle: InfoSphere

Abb. 2 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: 15.02.2022

, , , ,  – Quelle: InfoSphere