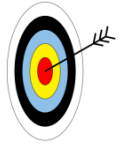


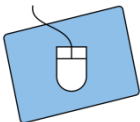
AB 3a: Schatzsuche




In dieser Welt helft ihr einem Papagei, zu einem Schatz zu gelangen.
In diesem Arbeitsblatt werdet ihr...



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



1. Klickt auf  [1] und auf **Öffnen**. Wählt das Projekt **Schatzsuche** aus.
2. Programmiert den Papagei so, dass er zum **Schatz** läuft.
 - × Der **Start**-Block muss wie immer der erste Block sein!
 - × Programmiert einen **Weg**, den ihr gehen wollt. Versucht dabei, den **wiederhole-bis**-Block klug einzusetzen und keine unnötigen Dopplungen zu haben, zum Beispiel so:



- × Testet euren Weg.
- × Benutzt **aufheben** [4], um Objekte (Schlüssel, Hut) aufzuheben.

Am Ende sollt ihr einen Weg vom Start- zum Endpunkt haben (nicht mehrere Programme), den der Papagei abläuft, sobald ihr die **grüne Fahne** anklickt! Tipps findet ihr im **roten Kasten**.







Um den Papagei zu steuern, braucht ihr:

- × **geheVor(1)** [5], **drehe links** [6], **drehe rechts** [7]
- × **wiederhole bis** [8] → Führt die **Blöcke** solange aus, bis die Bedingung in der **Lücke** erfüllt ist.
- × **berühre berge** [9] → Findet ihr unter **Fühlen**. Ihr könnt den Block als Bedingung benutzen, um zu testen, ob der Papagei ein Objekt berührt. Das Objekt (hier: berge) ändert ihr, indem ihr auf den kleinen **Pfeil** klickt.
- × **aufheben** [10] → Mit diesem Block aus **Fühlen** kann man Objekte aufheben.

Quellenverzeichnis:

Abb. 1 bis 10 – 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