

Karel Programmierung – Vorgaben/Hilfen

Wichtig: beobachte immer zuerst bei «goal», was der Roboter machen soll!

Für Befehlsübersicht: <https://github.com/fredoverflow/karel>

Manchmal sind gewisse Befehle in bestimmten Aufgaben noch nicht erlaubt. Eine entsprechende Meldung würde in solchen Fällen erscheinen.

Die folgenden Aufgaben sollen beinhalten:

	Name	Vorgaben/Hilfen
1	karelsFirstProgram	nur Aneinanderreihung von Befehlen
2	ObtainArtifact	2x <i>repeat</i> Befehl
3	defuseOneBomb	Unterprogramm (<i>void</i>) für 9 Schritte
4	defuseTwoBombs	Unterprogramm (<i>void</i>) für 9 Schritte Unterprogramm (<i>void</i>) für Bombe entschärfen
5	practiceHomeRun	Unterprogramm (<i>void</i>) für 9 Schritte Unterprogramm (<i>void</i>) für Bombe entschärfen
6	climbThe Stairs	mit <i>repeat</i> Befehl
7	fillTheHoles	mit <i>repeat</i> Befehl
8	saveTheFlower	mit 2 <i>repeat</i> Befehlen
9	mowTheLawn	Unterprogramm (<i>void</i>) Linie mähen <i>repeat</i> Befehle
10	harvestTheField	Unterprogramm (<i>void</i>) Linie mähen <i>repeat</i> Befehle
11	repairTheStreet	Unterprogramm (<i>void</i>) Loch füllen <i>repeat</i> Befehl <i>if / else</i> Befehl <i>frontIsClear()</i>
12	cleanTheRoom	Unterprogramm (<i>void</i>) für links gehen Unterprogramm (<i>void</i>) für rechts gehen Unterprogramm (<i>void</i>) für gehen und nehmen Unterprogramm (<i>void</i>) für vielleicht nehmen, falls Beeper dort <i>repeat</i> Befehl
13	tileTheFloor	<i>repeat (100)</i> Wenn Front nicht frei ist oder Beeper davor liegt, rotiere nach links
14	stealOlympicFire	mit 2 <i>repeat</i> Befehlen
15	removeTheTiles	<i>repeat (100)</i> Wenn Front nicht frei ist oder kein Beeper davor liegt, rotiere nach links
16	walkTheLabyrinth	2 ineinandergeschachtelte <i>if</i> Befehle und ein <i>else</i> Wenn Front nicht frei, nach links drehen Wenn links frei ist, nach links drehen, sonst nach rechts 99 Wiederholungen (und immer nach vorne gehen)
17	hangTheLampions	3 <i>while</i> Schleifen ein <i>if</i> Befehl
18	followTheSeeds	eine <i>while</i> Schleife ein <i>if</i> Befehl