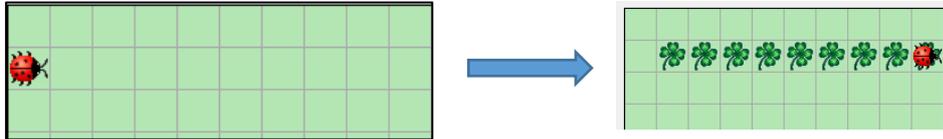


# ÜBUNGEN: ZÄHLERSCHLEIFE

## Aufgabe 1

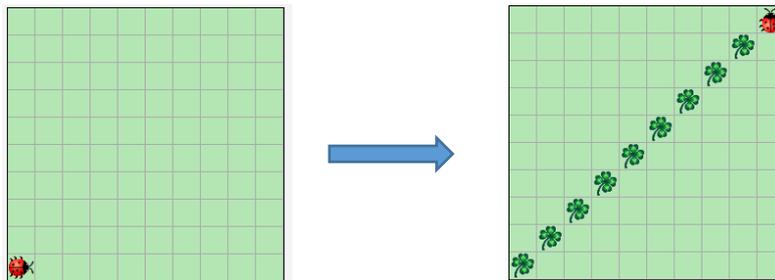
MyKara macht neun Schritte und legt dabei jedes Mal ein Blatt ab, so dass eine Art „Blattweg“ vom linken zum rechten Spielfeldrand entsteht. Erstellen Sie ein Struktogramm zur Lösung des beschriebenen Problems und kodieren Sie die Lösung.



<u>Struktogramm</u>	<u>Programmcode</u>

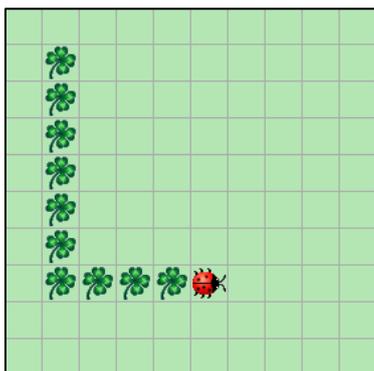
## Aufgabe 2

MyKara soll auf dem Spielfeld die Diagonale von links unten nach rechts oben mit Blättern auslegen. In der Startposition steht MyKara in der unteren linken Ecke. Erstellen Sie ein Struktogramm zur Lösung des beschriebenen Problems und kodieren Sie die Lösung.



<u>Struktogramm</u>	<u>Programmcode</u>

## Aufgabe 3



MyKara soll mit Blättern ein "L" schreiben, wobei der lange Balken des "L" 7 Felder und der kurze Balken 4 Felder lang sein soll. Die Aufgabe soll mit 2 aufeinander folgenden Schleifen gelöst werden.

Erstellen Sie ein Struktogramm zur Lösung des beschriebenen Problems und kodieren Sie die Lösung.

Struktogramm	Programmcode

## Aufgabe 4

---

```
public void act() overrides method in Actor
{
    for each (var zaehler in 1..6)
    {
        turnLeft()
        move()
        turnLeft()
        move()
        turnLeft()
        move()
        turnLeft()
        move()
    }
}
```

In einer Kara-Welt wurde der abgebildete Programmcode entwickelt.

- 4.1 Erläutern Sie den syntaktischen Fehler, den dieser Programmcode enthält.
- 4.2 Beschreiben Sie die Wirkungsweise des Programmcodes, nachdem der syntaktische Fehler korrigiert wurde.

## Lösung