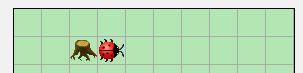
# L1\_1.2 Übungsaufgaben zur Sequenz

**Aufgabe 1**

Welche Aktionen brauchen Sie, damit MyKara den Baum anschaut?

Erstellen Sie ein Struktogramm, damit MyKara den Baum anschaut und kodieren Sie die Lösung. Verwenden Sie das Szenario "Vorlage-Stride" und speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_1\_2\_A1\_Sequenz*.

**Aufgabe 2**

Setzen Sie zusätzlich einen Baum (tree) in die Welt. Mit welcher Aktion kann MyKara überprüfen, ob er vor einem Baum steht?

**Aufgabe 3**

Was passiert, wenn Sie MyKara mittels der Aktion *move()* in einen Baum laufen lassen?

**Aufgabe 4**

Gestalten Sie das Szenario "Vorlage-Stride" so, dass MyKara vor einem Baum steht. Diesen soll er dann umgehen.

Erstellen Sie ein Struktogramm zur Lösung des beschriebenen Problems und kodieren Sie die Lösung. Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_1\_2\_A4\_Sequenz*.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

**Aufgabe 5**

Erstellen Sie folgende Welt:

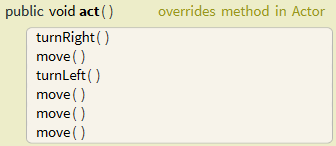
|  |  |
| --- | --- |
|  | Entwickeln Sie eine Lösung, die MyKara zum Kleeblatt führt, indem er immer wieder den Weg zwischen den Bäumen wählt (siehe Abb.). Beim Kleeblatt angekommen, soll er dieses aufheben. |

Erstellen Sie ein Struktogramm und kodieren Sie die Lösung.

Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_1\_2\_A5\_Sequenz.*

**Aufgabe 6**

MyKara soll zu dem Baum gehen und vor ihm stehen bleiben. Dazu wurde der folgende Programmcode entwickelt.



Beschreiben Sie die Wirkungsweise des Programmcodes und beurteilen Sie, ob MyKara sein Ziel erreicht.