# L1\_3.2 Übungsaufgaben zur while-Schleife

**Aufgabe 1**

|  |  |
| --- | --- |
|  | MyKara soll den Bäumen entlang gehen, bis rechts von ihm kein Baum mehr ist.    Verwenden Sie aus dem Ordner Aufgaben/Vorlagen\_Szenarien das Szenario *L1\_3\_2\_A1\_While\_Schleife* als Vorlage.  Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen  *L1\_3\_2\_A1\_Loesung*. |

**Aufgabe 2**

|  |  |
| --- | --- |
|  | MyKara soll eine beliebig lange Treppe hochlaufen.    Verwenden Sie aus dem Ordner Aufgaben/Vorlagen\_Szenarien das Szenario *L1\_3\_2\_A2\_While\_Schleife* als Vorlage.  Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen  *L1\_3\_2\_A2\_Loesung*. |

**Aufgabe 3**

|  |  |
| --- | --- |
|  | MyKara steht im Eingang seines rechteckigen Baus. MyKara soll in die obere hintere Ecke des Baus laufen (siehe Abb.).  Beachten Sie, dass der Karabau verschiedene Ausmaße haben kann.    Verwenden Sie aus dem Ordner Aufgaben/Vorlagen\_Szenarien das Szenario *L1\_3\_2\_A3\_While\_Schleife* als Vorlage.  Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen  *L1\_3\_2\_A3\_Loesung*. |

**Aufgabe 4**

|  |  |
| --- | --- |
|  | MyKara steht im Eingang seines rechteckigen Baus. MyKara soll im Uhrzeigersinn um den Bau laufen und an der gegen­überliegenden Seite ein Blatt ablegen. MyKara soll dort dieselbe Blickrichtung einnehmen wie in seiner Startposition.    Verwenden Sie aus dem Ordner Aufgaben/Vorlagen\_Szenarien das Szenario *L1\_3\_2\_A4\_While\_Schleife* als Vorlage.  Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen  *L1\_3\_2\_A4\_Loesung*. |

**Aufgabe 5**

|  |  |
| --- | --- |
|  | In einer Kara-Welt wurde der abgebildete Programmcode entwickelt.  5.1 Erläutern Sie den logischen Fehler, den dieser Programmcode enthält.  5.2 Beschreiben Sie die Wirkungsweise des Programmcodes, nachdem der Fehler korrigiert wurde. |