

**1. Aufgabe:** KARA steht vor einem Baum, hinter dem sich ein Kleeblatt befindet. KARA soll um den Baum herum gehen, das Kleeblatt aufnehmen, es einen Schritt weiter ablegen, einen Schritt vorgehen und sich umdrehen.

**Editieren:** Öffnet den JavaKara-Editor und schreibt darin den folgenden Text (Bitte Klein- und Großschreibung streng beachten):

```
import JavaKaraProgram;

public class Erstes extends JavaKaraProgram {           // Anfang von Erstes

    public void myProgram() {                           // Anfang von myProgram
        kara.turnLeft();
        kara.move();
        kara.turnRight();
        kara.move();
        kara.move();
        kara.turnRight();
        kara.move();
        kara.turnLeft();
        kara.removeLeaf();
        kara.move();
        kara.putLeaf();
        kara.move();
        kara.turnLeft();
        kara.turnLeft();
    }                                                    // Ende von myProgram
}                                                        // Ende von Erstes
```

Speichert das Programm unter dem Namen Erstes.java

**Kompilieren:** Startet mittels Knopfdruck die Kompilation. Hoffentlich wird keinen Fehler angezeigt. Wurde das Java-Programm fehlerfrei übersetzt, erscheint im Verzeichnis die Datei Erstes.class.

**Starten:** Startet Euer erstes JavaKara-Programm durch Drücken der Playtaste im JavaKara-Hauptprogramm - und schon läuft der JavaKara los.

**Freuen:** Wenn alles geklappt hat: Herzlich willkommen in der exklusiven Gemeinschaft der Java-Programmierer!

**2. Aufgabe:** KARA befindet sich oben links auf einer leeren Welt.

KARA soll nun aus Kleeblättern eine 9 legen (s. Bild) und danach wieder auf die Startposition zurückkehren.

Speichert das Programm unter den Namen Neun.java

Beachtet, dass der Programmname und der Klassenname identisch sein muss, also:

```
public class Neun extends JavaKaraProgram {
```

