

WHILE-Schleifen:

3. Aufgabe: KARA soll solange ein Feld vorgehen bis KARA vor einem Baum steht.

a) Tippt dazu den folgenden Programmtext in den Editor.

```
import JavaKaraProgram;

public class FindeBaum extends JavaKaraProgram { // Anfang von FindeBaum

    public void myProgram() { // Anfang von myProgram
        while (!kara.treeFront()) {
            kara.move();
        }
    } // Ende von myProgram
} // Ende von FindeBaum
```

b) Speichert das Programm und beschreibt die Funktionsweise der while-Schleife.

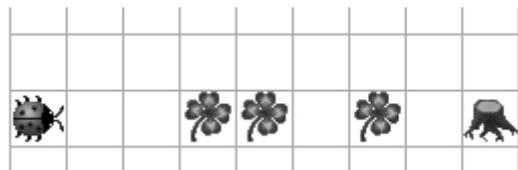
c) Welche Bedeutung hat das Ausrufe-Zeichen?

IF-Abfragen:

4. Aufgabe:

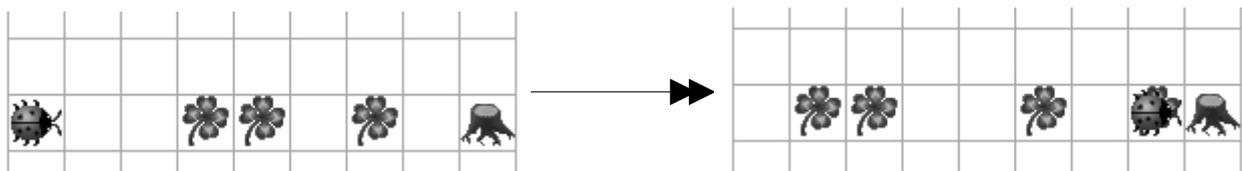
Verändert das obige Programm derart, dass KARA immer noch Schritt für Schritt gerade ausgeht bis KARA vor einem Baum steht. Immer wenn KARA auf einem Kleeblatt steht, soll KARA das Kleeblatt aufnehmen.

Speichert das Programm unter den Namen Einsammeln.java.



5. Aufgabe:

Verändert das Programm Einsammeln.java derart, dass KARA zusätzlich auf die leeren Felder Kleeblätter ablegt.



Speichert das Programm unter dem Namen Umkehren.java.

Was würde ohne den Baumstumpf passieren?

6. Aufgabe:

KARA soll alle Kleeblätter dieser „Welt“ einsammeln. Erstellt dazu ein geeignetes Programm.

