

1.4: Your First Karel Program 你的第一個卡羅爾程式

Objective 目標

Move karel to the ball and take it. 讓卡羅爾移向球並拿起球。

Karel's Commands 卡羅爾的指令

`move();` 移動();

`turnLeft();` 左轉();

`putBall();` 放球();

`takeBall();` 拿球();

Write a program to have Karel go to the tennis ball and pick it up. 寫一個程式讓卡羅爾走向網球並將球撿起。

Ending World 成果圖示

