



Little Crab –Lernaktivität #4

Name: Jasmin 

In dieser Lernaktivität wirst du:

1. Sicherheit darin gewinnen, Methoden-Aufrufe in Greenfoot zu verwenden

LittleCrab

Öffne das Szenario *little-crab-stride*. Du wirst einen leeren Strand sehen.

Öffne den Quelltext zum CrabWorld im Editor und schau ihn dir an. Erzeuge mit der Maus einen neuen Krebs (rechtsklick auf die Crab-Klasse in der Klassenübersicht und „new Crab()“ wählen) und setze diese in die CrabWorld. Speichere den neuen Krebs in der Welt, in dem Du auf dem Strand rechts klickst und „Save the World“ wählst. Schaue Dir nochmal den Quelltext zum CrabWorld an.

→ Blume auch gesetzt

Beschreibe, wie einen neuen Krebs in die Welt gesetzt wird:

In den Methods wird die Welt vorbereitet. Im private void prepare() Feld wurde die Variable für ein neuen Krebs eingeführt. Und der Befehl gegeben, dass ein neues Objekt, die Krabbe hinzugefügt. Zudem wird ihre Grundposition in der welt bestimmt.

Öffne nun den Quelltext zum Crab und programmiere ihn so, dass er sich wie folgt verhält

1. Er bewegt (*move*-Methode) sich um 5 Pixel und
2. Trifft er den Rand der Welt (*isAtEdge()*-Methode), so dreht er sich um 17°
3. Experimentiere mit dem Drehwinkel, finde einen Wert, für den die Bewegung gut aussieht.