



## Lernaktivität #3 - FatCat

Name: Jasmin😊

**In dieser Lernaktivität wirst du:**

1. Sicherheit darin gewinnen, Methoden aufzurufen
2. Lernen, den `if`-Befehl zu verwenden

### FatCat

#### Methoden aufrufen

- ✓ 1. Mache Dich mit den Cat-Methoden vertraut, in den Du diese interaktiv aufrufst (rechtsklick auf Katze im Greenfoot-Fenster und aus den Menüs „Methods“ auswählen).
- ✓ 2. Öffne den Stride-Editor für `MyCat`. Hier wirst Du Deine Änderungen für die nächsten Übungen machen.
- ✓ 3. Lasse die Katze essen, wenn `act` gestartet wird.
- ✓ 4. Lasse die Katze tanzen und anschließend schlafen, wenn `act` gestartet wird.
- ✓ 5. Überlege Dir Deine eigene Routine für die Katze.

#### If-Befehle

Einen `if`-Befehl kann man mit dem Hotkey „i“ innerhalb einer Methode einfügen.

- ✓ 6. Lasse die Katze schlafen, falls sie müde ist. Ist sie nicht müde, tut sie gar nichts.  
*tanzen macht müde*
- ✓ 7. Lasse die Katze tanzen, falls sie gelangweilt ist (aber nur falls sie gelangweilt ist!)  
*tanzen macht hungrig*

Originally written by Josh Buhl. FatCat scenario written by Michael Kölling. Free to use, modify and distribute under Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Licence.

8. Lasse die Katze essen, falls sie hungrig ist.
9. Verändere Deine `act`-Methode, so dass die Katze folgendes macht: falls sie müde ist, schläft sie eine Weile, und dann ruft sie „Hurray“. Falls sie nicht müde ist, ruft sie nur „Hurray“. Um dieses zu testen, musst Du die Katze müde machen. Wie kannst Du sie interaktiv müde machen?
10. Verändere Deine `act`-Methode, so dass die Katze folgendes macht: falls sie alleine ist, so schläft sie, falls sie nicht alleine ist, ruft sie „Hurray“. Teste in dem man eine zweite Katze in die Welt setzt, bevor man das Programm laufen lässt.