|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Ihr Roboter soll nacheinander vier Orte erreichen, indem er zuerst vorwärts bis zum ersten Ort fährt, kehrt um 180° macht und dann zum Ausgangspunkt zurückkehrt. Danach fährt er auf gleiche Weise zu den übrigen drei Stellen, die vom Ausgangspunkt gleich weit entfernt sind. | |  | http://www.java-online.ch/lego/aufgaben/bilder/turtleRobot.png |
| 2. | Benutzen Sie eine while- bzw. for-Struktur um den neben stehenden Pfad zu programmieren. |  |  | |
| 3. | Benutzen Sie einen Roboter mit Gear und eine while- bzw. for-Struktur um den neben stehenden Pfad zu programmieren. |  |  | |
| 4. | Ihr Roboter soll eine Figur, die aus 4 Quadraten besteht, abfahren. Starten Sie in der Mitte. |  | http://www.java-online.ch/lego/aufgaben/bilder/serie1_4.gif | |