# Das Java-Schildkröten-Modell

Das Modell soll den Einstieg in die Programmierung erleichtern. Hierzu kann eine Schildkröte mit einem sehr begrenzten Spektrum an Aktionen durch ein Territorium gesteuert werden und somit bestimmte Aufgaben erfüllen. Den Code hierzu kann der Benutzer in einem implementierten Editor-Bereich anfertigen und dann ausführen.

Das Territorium kann ebenfalls modifiziert werden. Es kann die Größe verändert werden, Es können Wände errichtet werden und es können ein oder mehrere Salatköpfe auf die verschiedenen Flächen platziert werden.

## Befehle:

* void vor() : Die Schildkröte bewegt sich ein Feld in die aktuelle Blickrichtung nach vorne
* void rechtsUm() : Die Schildkröte dreht sich auf der aktuellen Position um 90 Grad mit dem Uhrzeigersinn
* void pick () : Die Schildkröte nimmt einen Salatkopf von der aktuellen Position auf
* void drop () : Die Schildkröte legt einen Salatkopf aus ihrem Maul auf die Kachel der aktuellen Position
* boolean fieldNotOccupied () : Prüft, ob das Feld in Blickrichtung begehbar ist. Gibt true zurück, wenn sie begehbar ist und ansonsten false.
* boolean salatInMouth () :Prüft ob das Maul der Schildköte leer ist.
* boolean isSalatInTile() : Prüft, ob sich auf der aktuellen Position der Schildköte mindestens ein Salatkopf befindet.

Die Schildkröte kann sich im Territorium bewegen und hierbei Salatköpfe aufnehmen und auch wieder fallen lassen.