# 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:

* Vor
* linksUm
* nimm
* gib
* vornFrei
* maulLeer
* SalatDa

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