

# Kapitel 1: Die ersten Schritte (Lösungen)

## LÖSUNG ZU AUFGABE 2

```
class MyKara extends Kara {  
  
    void act() {  
        move();  
  
        turnLeft();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        turnLeft();  
  
        turnLeft();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        turnLeft();  
  
        move();  
  
        turnLeft();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        turnLeft();  
  
        removeLeaf();  
    }  
}
```

### Erläuterungen:

Die **Kommentare** im Quelltext wurden.

Kommentare schreibt man in den Quelltext als zusätzliche Informationen. Die Kommentare sind für Menschen und werden vom Computer ignoriert. Es gibt **drei Möglichkeiten**, um Kommentare in den Quelltext zu schreiben:

- Mit zwei Schrägstrichen `//` (nach den Strichen gilt der Rest der Zeile als Kommentar)
- Längere Kommentare über mehrere Zeilen schliesst man mit `/*` und `*/` ein.
- Kommentare für Methoden und Klassen werden immer zwischen `/**` und `*/` geschrieben.

**LÖSUNG ZU AUFGABE 3**

```
class MyKara extends Kara {  
  
    void act() {  
        move();  
        goAroundTree();  
        goAroundTree();  
        move();  
        goAroundTree();  
        removeLeaf();  
    }  
  
    void goAroundTree() {  
        turnLeft();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        move();  
        turnRight();  
        move();  
        turnLeft();  
    }  
}
```

**Erläuterungen:**

1. Zur besseren Übersicht und um zu vermeiden, dass wir dreimal den gleichen Code schreiben müssen, haben wir eine neue Methode **goAroundTree()** eingeführt.
2. Dem Namen der Methode wird hier das Schlüsselwörter **void** vorangestellt.  
**void** (engl. Leer) bedeutet, dass die Methode keinen Wert zurückliefert, also bloss eine Aktion ausführt.
3. Hinter jeder Methode steht das Klammerpaar **()**, was bedeutet, dass der Methode keine Parameter übergeben werden. Später werden wir Methoden mit Parametern kennen lernen.