

JwInf-Musterlösung – Wiederholungen

Diese Musterlösung bezieht sich auf die Aufgabensammlung „Wiederholungen“, die auf jwinf.de als Trainingsaufgaben zur Verfügung stehen. In den Aufgaben werden die verschiedenen „Wiederholungsbausteine“ geübt.

Inhalt

Edelsteine sammeln.....	2
Murmel ablegen.....	3
Ornamente.....	4
Alle Murmeln.....	5

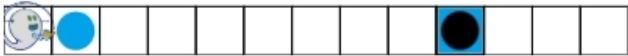
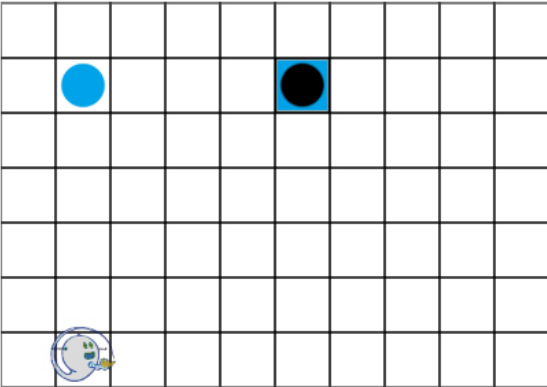
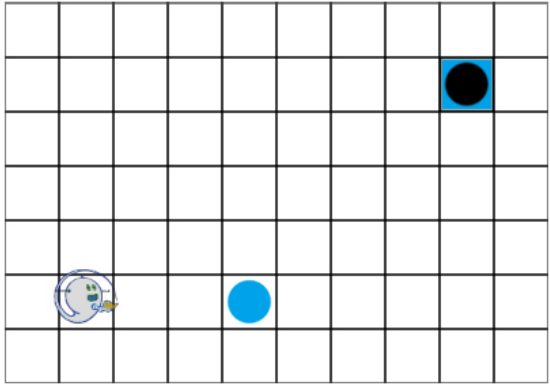
Edelsteine sammeln

Der Roboter soll auf seinem Weg alle Edelsteine einsammeln. Die Edelsteine werden automatisch eingesammelt.

Leicht	Mittel	Schwer
Roboter-Programm gehe vorwärts gehe vorwärts drehe nach links gehe vorwärts gehe vorwärts	Roboter-Programm wiederhole 4 mal: mache wiederhole 6 mal: mache gehe vorwärts drehe nach links gehe vorwärts drehe nach links wiederhole 6 mal: mache gehe vorwärts drehe nach rechts gehe vorwärts drehe nach rechts wiederhole 6 mal: mache gehe vorwärts	Roboter-Programm wiederhole 5 mal: mache wiederhole 13 mal: mache gehe vorwärts drehe nach links gehe vorwärts drehe nach links wiederhole 13 mal: mache gehe vorwärts drehe nach rechts gehe vorwärts drehe nach rechts

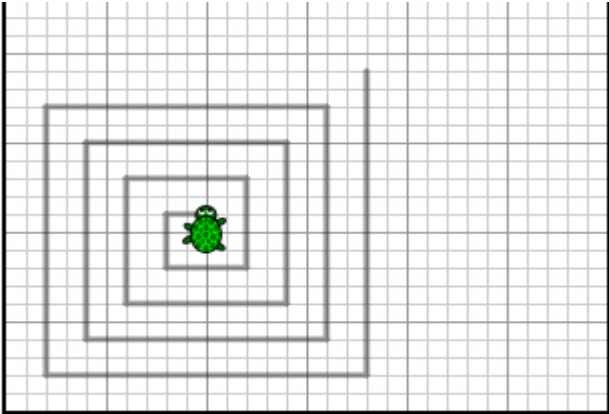
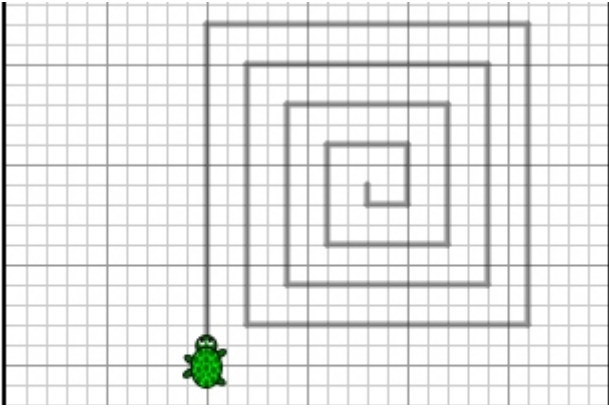
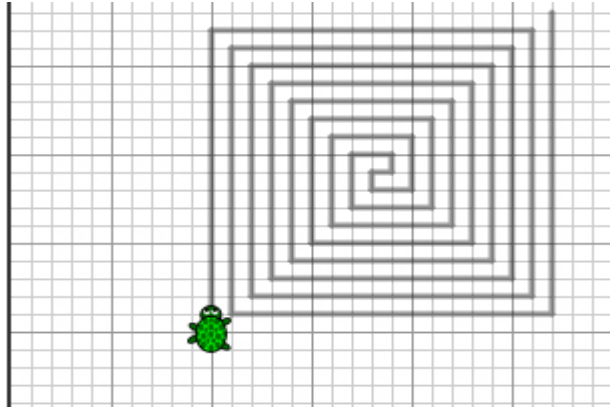
Murmel ablegen

In dieser Aufgabe muss der Geist die Murmel im Loch ablegen.

Leicht	Mittel	Schwer
		
<p>Roboter-Programm</p> <pre> wiederhole bis auf einer Murmel mache gehe vorwärts hebe Murmel auf wiederhole bis auf einem Loch mache gehe vorwärts lege Murmel ab </pre>	<p>Roboter-Programm</p> <pre> drehe nach links wiederhole bis auf einer Murmel mache gehe vorwärts hebe Murmel auf drehe nach rechts wiederhole bis auf einem Loch mache gehe vorwärts lege Murmel ab </pre>	<p>Roboter-Programm</p> <pre> wiederhole bis auf einer Murmel mache gehe vorwärts hebe Murmel auf wiederhole bis vor Rand des Gitters mache gehe vorwärts drehe nach links drehe nach links gehe vorwärts drehe nach rechts wiederhole bis auf einem Loch mache gehe vorwärts lege Murmel ab </pre>

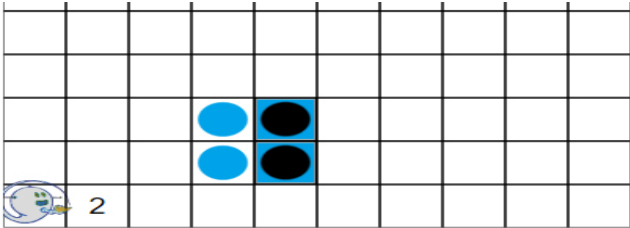
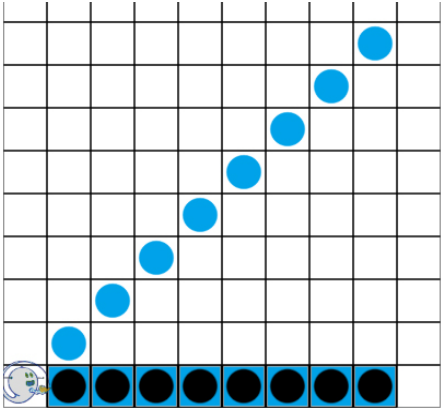

Ornamente

In dieser Aufgabe muss die Schildkröte mithilfe des „Zähle“-Bausteins das Muster nachmalen.

Leicht	Mittel	Schwer
		
<p>Schildkröten-Programm</p> <pre> zähle i von 1 bis 17 in Schritten von 1 mache gehe i Schritte drehe nach links 90 </pre>	<p>Schildkröten-Programm</p> <pre> zähle i von 17 bis 1 in Schritten von 1 mache gehe i Schritte drehe nach rechts 90 </pre>	<p>Schildkröten-Programm</p> <pre> zähle i von 17 bis 1 in Schritten von 1 mache gehe i Schritte drehe nach rechts 90 gehe 1 Schritte drehe nach links 90 zähle i von 1 bis 17 in Schritten von 1 mache gehe i Schritte drehe nach links 90 </pre>

Alle Murmeln

Bei dieser Aufgabe müssen alle Murmeln in die Löcher gelegt werden.

Leicht	Mittel	Schwer
<p>Die Zahl neben dem Geist gibt an, wie viele Murmeln es gibt.</p> 		
<p>Roboter-Programm</p> <pre> gehe nach rechts setze Anzahl Murmeln auf Zahl auf dem Feld gehe nach rechts gehe nach rechts wiederhole Anzahl Murmeln mal: mache gehe nach oben hebe Murmel auf gehe nach rechts lege Murmel ab gehe nach links </pre>	<p>Roboter-Programm</p> <pre> zähle i von 1 bis 8 in Schritten von 1 mache wiederhole i mal: mache gehe nach oben gehe nach rechts hebe Murmel auf wiederhole i mal: mache gehe nach unten lege Murmel ab </pre>	<p>Roboter-Programm</p> <pre> setze Anzahl Murmeln auf 0 gehe nach rechts wiederhole solange auf einer Murmel mache gehe nach rechts erhöhe Anzahl Murmeln um 1 wiederhole Anzahl Murmeln mal: mache wiederhole bis auf einer Murmel mache gehe nach links hebe Murmel auf wiederhole Anzahl Murmeln mal: mache gehe nach rechts lege Murmel ab gehe nach links </pre>