Kapitel 1: Die ersten Schritte (Lösungen)

Lösung zu Aufgabe 7:

public class MyKara extends Kara

{

public 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:**

1. Die ***Kommentare*** im Quelltext wurden weggelassen (= der Text, welcher im Greenfoot-Editor entweder grau oder blau dargestellt wird).  
   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:
   1. Mit zwei Schrägstrichen **//** (nach den Strichen gilt der Rest der Zeile als Kommentar)
   2. Längere Kommentare über mehrere Zeilen schliesst man mit **/\*** und **\*/** ein.
   3. Kommentare für Methoden und Klassen werden zwischen **/\*\*** und **\*/** geschrieben.

Solution to Task 8:

public class MyKara extends Kara

{

public void act()

{

move();

goAroundTree();

goAroundTree();

move();

goAroundTree();

removeLeaf();

}

public 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 werden hier zwei Schlüsselwörter **public void** vorangestellt.   
   **public** bedeutet, dass die Methode auch von ausserhalb aufgerufen werden kann.   
   **void** (engl. Leer) bedeutet, dass die Methode keinen Wert zurückliefert.
3. Hinter jeder Methode steht das Klammerpaar **()**, was bedeutet, dass die Methode keine Parameter übergeben bekommt. Später werden wir Methoden mit Parametern kenne lernen.