# L1\_1.1 Die Sequenz

Programme bestehen aus Code, der in Abschnitte unterteilt werden kann. Diese werden als Sequenz bezeichnet.

(I) Problemstellung

Öffnen Sie das Szenario "Vorlage-Stride" aus dem Ordner *Vorlagen\_Szenarien*.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Vorgegeben ist eine Welt (grüne Fläche), auf der verschiedene Akteure (Käfer, Blatt, Pilz und Baum) platziert werden können.  Mit Hilfe des Kontextmenüs lässt sich ein neuer Käfer (MyKara) erzeugen und in die Welt setzen. |

1 Erweitern Sie das Szenario "Vorlage-Stride" so, dass sich MyKara einen Schritt vorwärts bewegt.

Beachten Sie das Informationsmaterial   
*L1\_1.1 Information Greenfoot Stride Programmumgebung.docx*.

Alternativ zu dem Informationsmaterial können Sie zwei Erklärvideos verwenden.  
Diese finden Sie unter folgenden Links:

* Einführung in Greenfoot-Kara (Teil 1), <https://vimeo.com/327596565>
* Einführung in Greenfoot-Kara (Teil 2), <https://vimeo.com/327571735>

Kodieren Sie die Lösung und speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_1.1\_A1 Sequenz*.

2 Das Szenario "Vorlage-Stride" soll so erweitert werden, dass MyKara zwei Schritte geht, anschließend nach links dreht und dann drei Schritte geht.

Beachten Sie das Informationsmaterial *L1\_1.2 Information Greenfoot Stride Sequenz.docx*.

Erstellen Sie ein Struktogramm zur Lösung des beschriebenen Problems und kodieren Sie die Lösung. Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_1.1\_A2 Sequenz*.