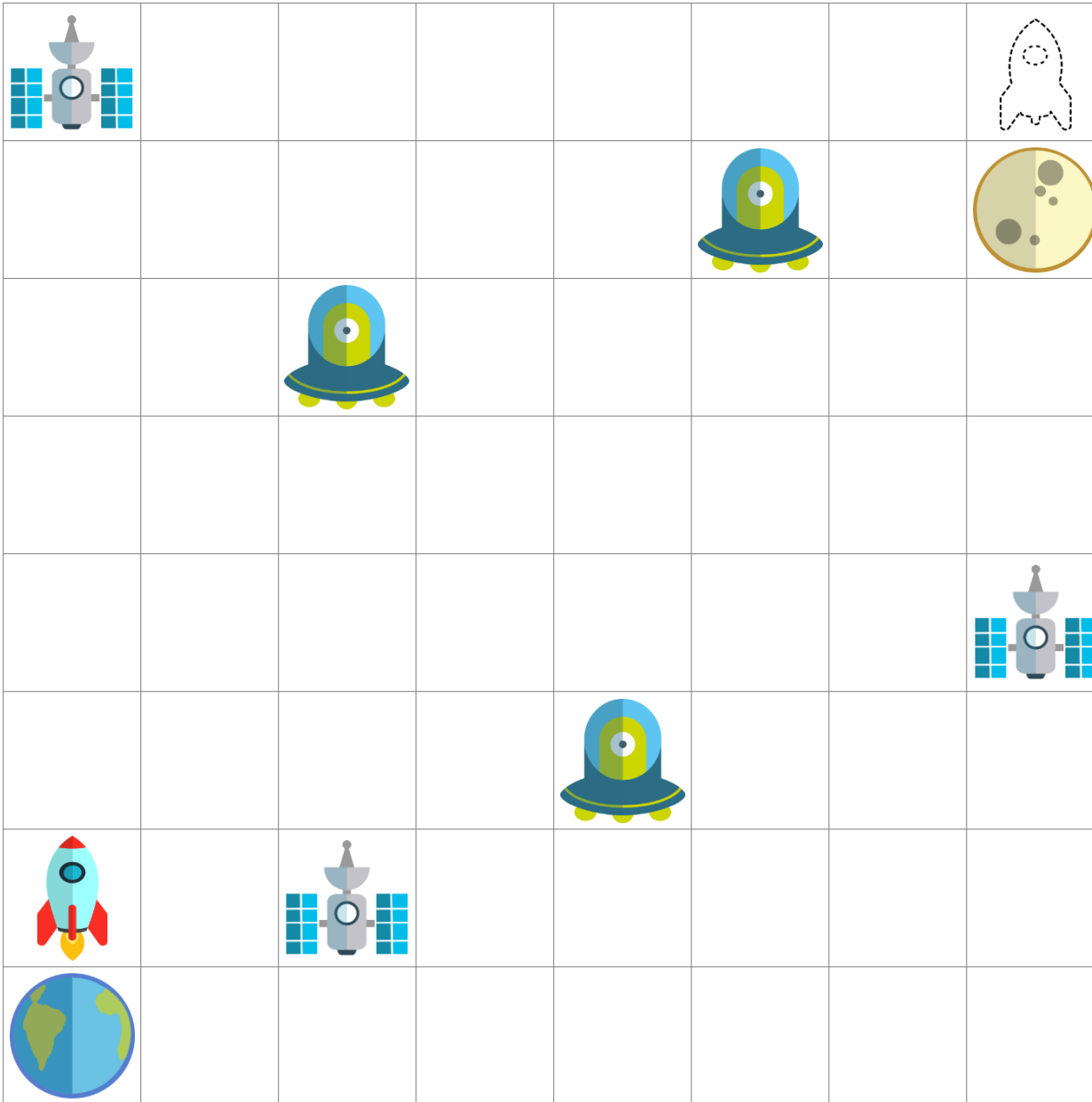


Raster



Hinweise: Die Raketenspitze muss immer in Flugrichtung zeigen. »Drehen« heißt, die Rakete dreht sich auf der Stelle, bleibt also in dem Feld, auf dem sie gerade steht. »Nach rechts drehen« meint im Uhrzeigersinn. Du darfst Deine Flugstrecke mit einem Bleistift vorzeichnen ...

Programm

Start

Achte auf Einrückungen ...

--	--

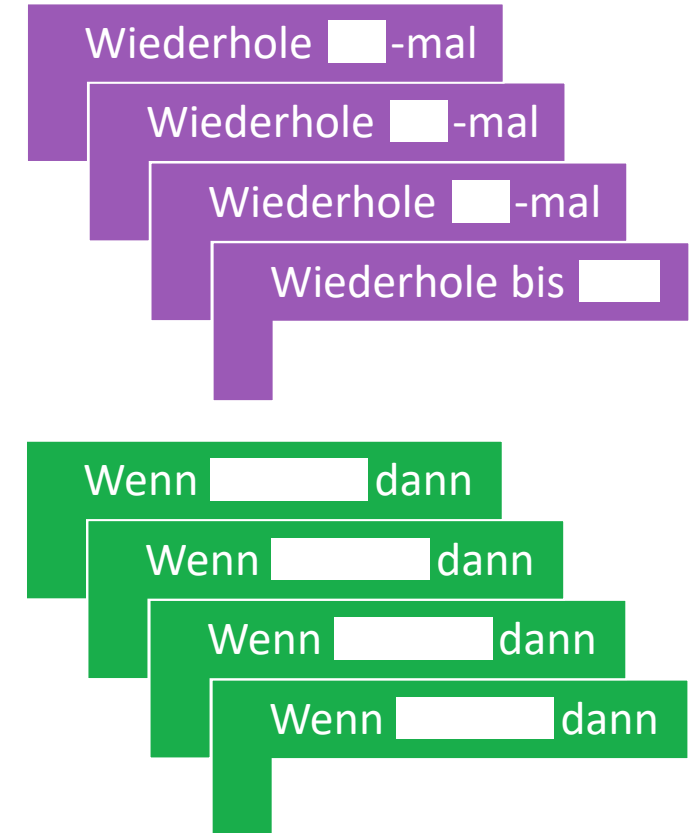
Programmierblöcke

Bewegung

Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
Schritt vorwärts	Schritt vorwärts	Schritt vorwärts
nach links drehen	nach links drehen	nach links drehen
nach links drehen	nach links drehen	nach links drehen
nach rechts drehen	nach rechts drehen	nach rechts drehen
nach rechts drehen	nach rechts drehen	nach rechts drehen

Kontrollstrukturen: In der Programmierung gibt es viele verschiedene Befehle. Manche werden als »Kontrollstrukturen« bezeichnet. Mit ihnen kann man zum Beispiel festlegen, wie oft ein Befehl wiederholt werden soll oder unter welchen Bedingungen er ausgeführt werden darf.

Kontrollstrukturen



Einrückungen: Sind ein oder mehrere Befehle unterhalb einer »Kontrollstruktur« eingerückt, gehören sie (noch) zur darüber befindlichen »Kontrollstruktur«. Achte also genau darauf, wo Du die Befehle hinlegst, damit ein Drehen-Befehl nicht versehentlich dreimal ausgeführt wird ...