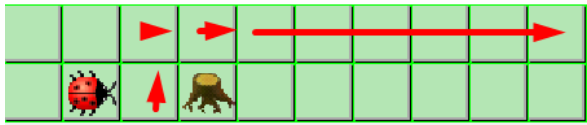
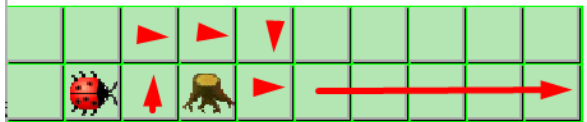


Kara weicht längeren Hindernissen aus – die WHILE-Schleife

1. Erstelle ein neues Objekt der Klasse **Welt1**
2. Programmiere die act-Methode in **KarafuerWelt1u2** so, dass sie dem Baumstumpf ausweicht:



3. Ändere das Programm so ab, dass Kara um dem Baumstumpf herum geht:



4. Erstelle ein neues Objekt der Klasse **Welt2** und teste das Verhalten von Kara
5. Schätze ab, ob sie auch die **Welt3** ohne Fehlermeldung durchläuft:



6. Mit der Methode **isTreeRight()** kann Kara prüfen, ob rechts von ihr ein Baumstumpf steht. Damit sie solange geradeaus läuft, wie rechts von ihr ein Baumstumpf steht, verwenden wir eine **Schleife mit Eingangsbedingung**, d.h. eine **WHILE-Schleife**:

Java Code	Übersetzung	Erklärung der Symbole
while (A)	Solange A wahr ist,	A = Bedingung: wahr/falsch
{B}	wiederhole B	B = Sequenz, die wiederholt wird

Schreibe den Java-Code für das Entlanglaufen in **KarafuerWelt3**

7. In **Welt4** soll Kara gegen den Uhrzeigersinn um das Quadrat aus Baumstämpfen laufen. Programmieren Sie den entsprechenden Code unter Verwendung einer While-Schleife! Verwenden Sie hierfür die Klasse **KarafuerWelt4**.

