

AB1 - Befehle aufrufen

Zunächst lernst du, ein Schaf zu steuern. Dabei gibst du dem Schaf zunächst einzelne Befehle und erforschst die Eigenschaften und Fähigkeiten der Schafe.

Ziel: Objekte in Greenfoot erzeugen können, ihre Fähigkeiten erkennen und nutzen können.

Steuere die Schafe mit passenden Befehlen aus dem Kontextmenu (Rechtsmausklick). Einige Befehle findest du direkt beim Schaf, andere bei geerbt von Figur. Lasse das Schaf gegen einen Zaun laufen. Was passiert?

From:
<https://www.info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:ab1:start?rev=1697730685>

Last update: **19.10.2023 15:51**

