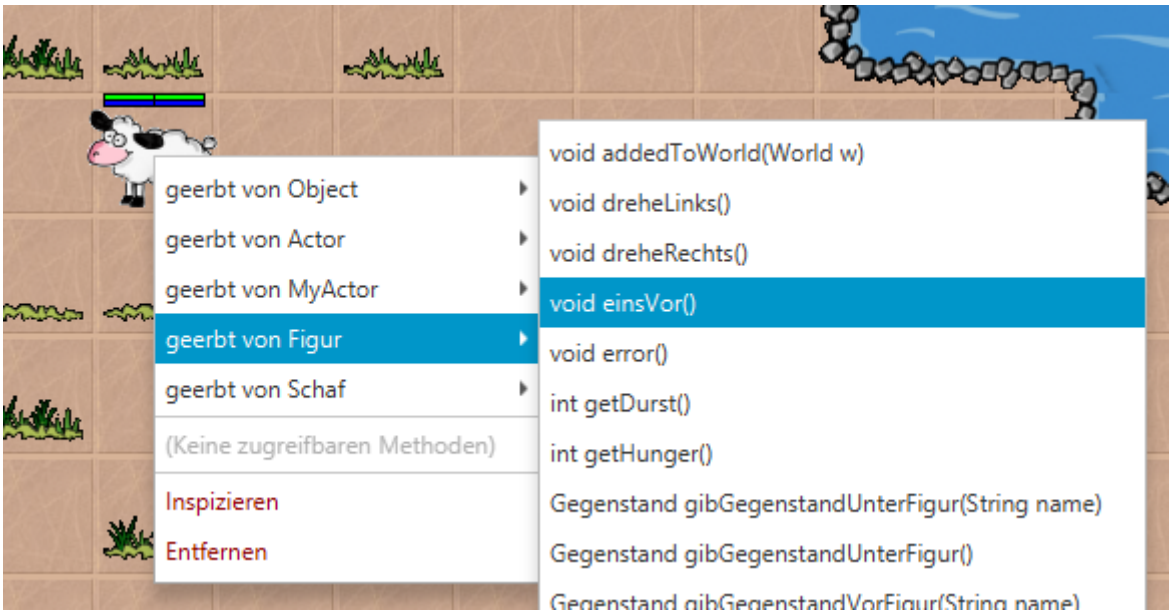
AB1 - Befehle aufrufen

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=1697730734

Last update: **19.10.2023 15:52**