AB02 - Methoden

Du hast die ersten Schritte gemeistert. Allerdings hast du die Schafe bisher von Hand gesteuert. Wer kann schon einem Schaf den lieben langen Tag sagen, was es tun soll? Ok, ein Schäferhund vielleicht... Die Figuren sollen nun lernen, sich alleine zu bewegen.

> **Ziel:** Wissen, dass alles, was die Figuren ausführen können, im Quelltext notiert ist. Vorhandene Quelltexte ergänzen und erweitern können.

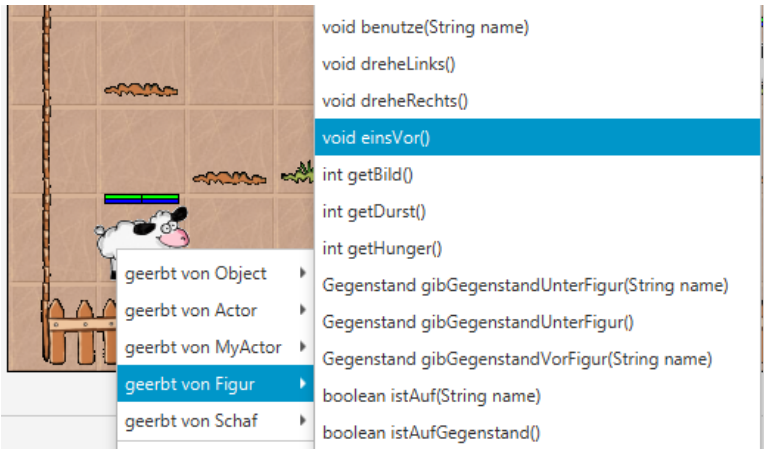
Aufgaben

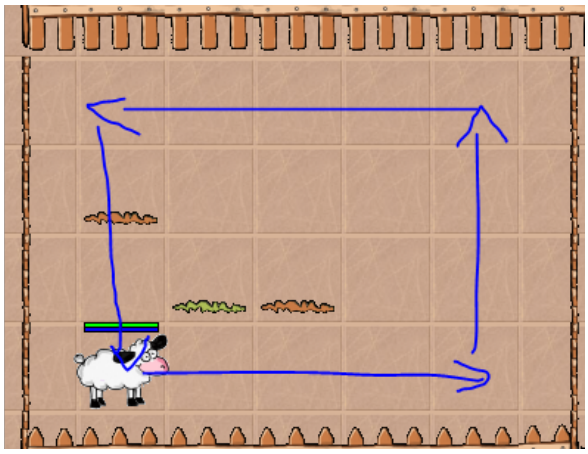
(A1)

Welche Befehle bietet dir ein AB2-Schaf in seinem Kontextmenü direkt an (also nicht "geerbt von")? Öffne nun den Quelltext; diesen kannst du dir mit einem Rechtsklick auf die AB2-Klasse im rechten Fenster mit "Editor öffnen" (oder alternativ Doppelklick auf die Klasse AB2Schaf) anzeigen lassen. Jede Fähigkeit ist in einer sogenannten **Methode** im Quelltext beschrieben.

(A2)

Steuere das Schaf unten links noch ein letztes Mal von Hand durch einzelne Befehle so, dass es eine Runde dreht wie im Bild (siehe rechts). Die bekannten Befehle findest du jetzt im Kontextmenu unter "geerbt von Schaf" bzw. "geerbt von Figur". Welche Befehle hast du ihm dazu gegeben?





(A3) Drehe Runde im Gatter

Öffne den Quelltext der Klasse AB2_Schaf. Ergänze die Anweisungen in `dreheRunde()`, damit es eine vollständige Runde wird. Es soll danach auch möglich sein, mehrmals nacheinander den Befehl `dreheRunde()` aufzurufen. Nach jedem Befehl musst du einen Strichpunkt setzen. (Hinweis: in rosa und grau findest du sogenannte Kommentare. Das sind Hinweise für dich und haben für den Roboter keine Bedeutung)

Übersetze und erprobe die veränderte Methode `dreheRunde()`.

<<< Zurück zu Level 1 **AB02** Weiter zu Level 3 >>>

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

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:ab2:start?rev=1697737899

Last update: **19.10.2023 17:51**