

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

1

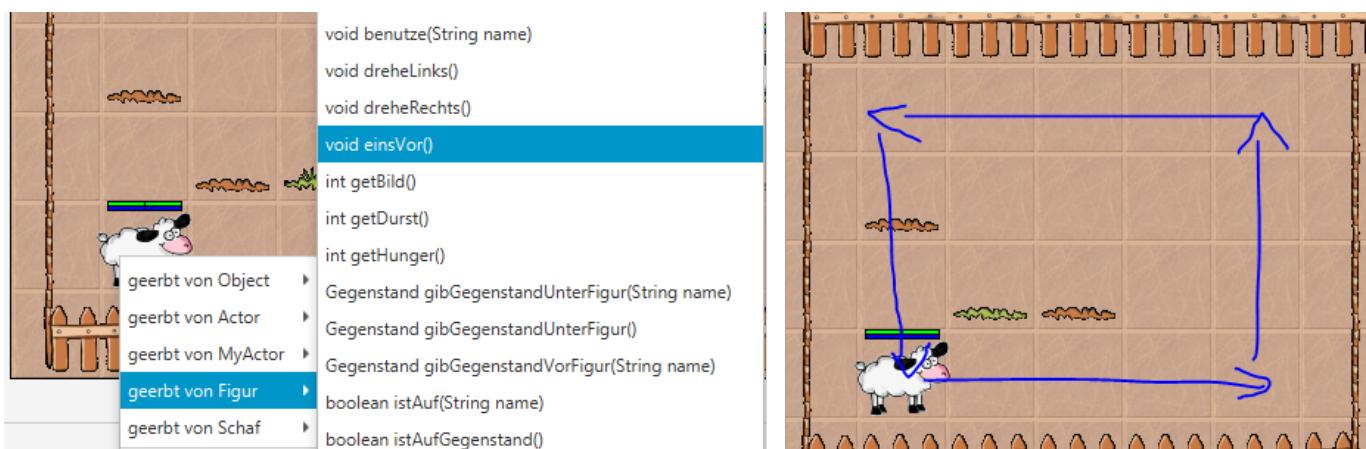
(A1)

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.

2

(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?



2

(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()`.

2

(A4) Drehe um

Schreibe im Quelltext die Anweisungen für `dreheUm()`.

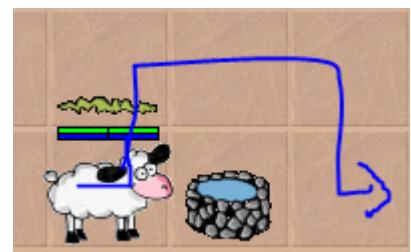
2

(A5) Fresse dich satt

Bringe dem AB2-Schaf bei, drei Grasstücke abzufressen, die direkt hintereinander liegen. Du kannst davon ausgehen, dass sie schon genügend gewachsen sind. Teste die neue Methode am Schaf rechts unten. Welche Änderung am Code sind nötig, um zu beeinflussen, ob das Schaf mit dem Grasbüschel direkt unter ihm oder mit dem vor ihm beginnt.

2

(A6) Haken schlagen



Sorge dafür, dass das AB2-Schaf frei stehende Brunnen umlaufen kann (s. Bild rechts). Wie nennst du diese Fähigkeit eines AB2-Schafs? Das wird auch der Name der Methode, die du im Quelltext beschreibst.

Der Methodename sollte mit einem Kleinbuchstaben beginnen. Neue Methoden müssen immer mit `public void methodename()` beginnen. Die Befehle der Methode werden dann in {}-Klammern eingeschlossen. Schaue dieses Konzept bei den bestehenden Methoden ab.

Wenn ein AB2-Schaf genau vor einem Brunnen steht und einen Haken schlagen möchte, muss er sich z.B. nach links drehen, einen Schritt vor gehen, nach... Das kriegst du selbst raus. Erprobe deine neue Methode.

2

(A7) Drehe Runde Variante 2

Man kann auch die gerade erst selbst programmierten Methoden in eigenen Methoden nutzen. Implementiere dazu nochmal die Methode `dreheRunde()`. Kopiere zunächst den ganzen Quelltext der Methode. Ersetze dann, wo immer möglich mehrere Befehle durch die Methode `dreiSchritte()`. Dadurch werden Programme kürzer und besser lesbar.

<<< 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=1697790932>

Last update: **20.10.2023 08:35**

