Rückblick auf Heft 0 und 1

Dieses Catch-up ist freiwillig. Es fasst zusammen, was Sie bisher gelernt haben, und lässt Sie das Wichtigste noch einmal üben – gut nach einer Pause, bevor es mit Heft 2 weitergeht.

Was bisher geschah

Heft 0 – Programmieren ohne Objekte. Die Figur hing an zwei losen Variablen `x` und `y`. Jede Zuweisung wie `x = x + 1` hat sie ein Feld weiterbewegt. Sollten zwei Figuren laufen (das Duell), brauchte jede ihre eigenen Variablen – und man musste genau aufpassen, welche Variable zu welcher Figur gehört.

Merke:

Ohne Objekte hängt die Figur an losen _____ `x` und `y`. Jede _____ bewegt sie um ein Feld. Das Feld (0|0) liegt _____ links, `y` zählt nach _____.

Heft 1 – Arbeiten mit einem Framework. Seit Heft 1 ist der Held ein **Objekt**. Er steht im Programm in der Variable `held` und versteht die **Methoden** `geh()`, `links()`, `rechts()` und `nimm_coin()`. Der Knappe ist ein weiteres Objekt mit denselben Methoden; ihn spricht man über `knappe` an.

- Ein **Tor** öffnet und schließt man mit `bediene_tor()`, wenn man direkt davor steht.
- Eine **Tür** öffnet sich nur mit dem Zauberspruch: auf dem Zettel `lese_spruch()`, vor der Tür `sage_spruch()`.
- Wiederkehrende Schritte schreibt man mit einer `for`-Schleife kürzer.
- Fallen kosten ein Leben, Herzen heilen eines.

Merke:

Vor dem _____ steht die _____ des Objekts, hinter dem Punkt die _____ mit runden _____. `knappe.geh()` bewegt also nur den _____.

Wie öffnet man eine Tür, wie ein Tor?

(noch nicht beantwortet)

Üben

a) Lösen Sie **Level 202A**. Held und Knappe sammeln jeweils ihre eigene Reihe ein. Verwenden Sie Schleifen.

(noch nicht bearbeitet)

b) Lösen Sie **Level 202B** mit Zettel, Tür und Tor.

(noch nicht bearbeitet)