

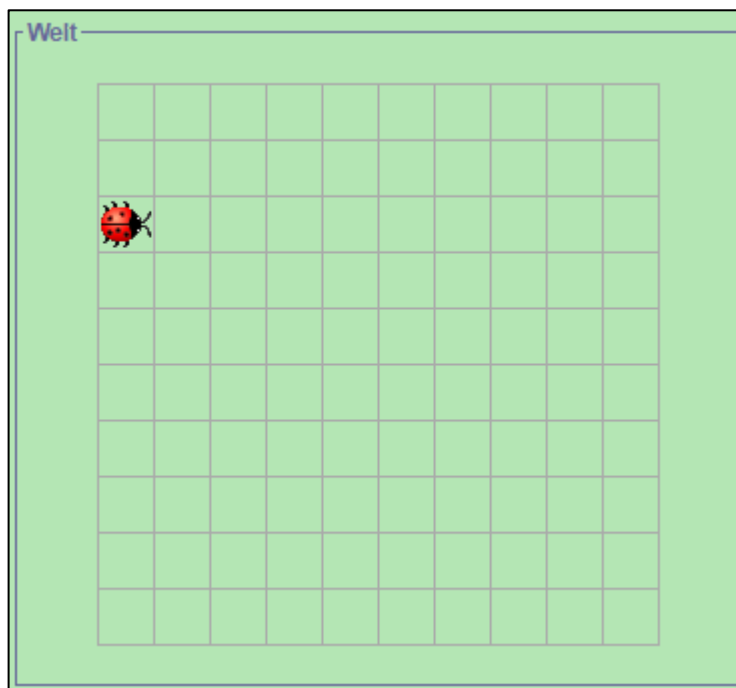
L1_2.1 Die Zählerschleife (for-Schleife)

(I) Problemstellung

Starten Sie die Programmierungsumgebung PythonKara.

Erzeugen Sie einen neuen Käfer *kara* und platzieren Sie ihn auf einer Welt mit 10 x 10 Feldern (siehe Abb.).

Der Käfer *kara* soll nun neun Schritte gehen, so dass er am Ende auf der anderen Seite steht.



1 Überlegen Sie:

- Wie lösen Sie das Problem mit den bisher bekannten Mitteln?
- Welchen Nachteil hat diese Vorgehensweise, wenn die Kara-Welt 100 x 100 Felder hätte?
- Entwickeln Sie einen geeigneten Vorschlag zur Lösung des Problems.

Hinweis: Beachten Sie zur Bearbeitung der folgenden Aufgabenstellung das Informationsmaterial *L1_2 Information for-Schleife.docx*.

2 Erstellen Sie ein Struktogramm zur Lösung des beschriebenen Problems und kodieren Sie die Lösung.

Speichern Sie Ihre Ergebnisse im Ordner *meineErgebnisse* unter den Namen

L1_2_1_for_Schleife.stg (Struktogramm)

L1_2_1_for_Schleife.world und *L1_2_1_for_Schleife.py* (Programm).