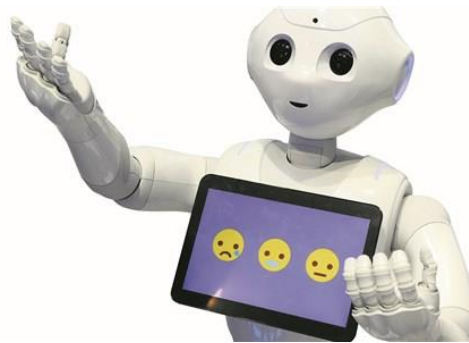


ROBOTERDOMPTEUR



Programmiere Deinen Roboter

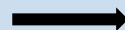
Bestimmt hast Du schon mal einen Roboter gesehen. Vielleicht weißt Du auch, was ein Roboter alles kann und wozu er da ist.

Aber weißt du auch, wie so ein Roboter funktioniert? Woher weiß der denn, was er wann tun soll?

Ganz einfach: Man sagt es ihm! Dafür gibt es spezielle Sprachen, die sogenannten „Programmiersprachen“. Es gibt viele verschiedene und man muss sie genauso lernen wie z.B. Englisch oder Spanisch.

So eine Programmiersprache sieht dann z.B. so aus:

Dies ist Teil eines Programms, in dem der Computer eine Zahl vorgibt und man muss raten, welche es ist.



```
TGUI = class(TForm)
  {Steuerelemente}
  procedure FormCreate(Sender: TObject);
  procedure BtEingabeClick(...);
private
  { Private-Deklarationen}
  RateZahl : integer;
  Versuche : integer;
public
  { Public-Deklarationen}
end;
```

Wie Du Deinen „Roboter“ programmieren kannst, erklären wir Dir in der „Bedienungsanleitung“.

Du brauchst für diese Aufgabe mindestens einen Partner. Und Du brauchst ein Spielfeld.

			Ziel	
	Start			

Dafür male oder lege ein „Raster“ auf den Boden und bestimme einen Start und ein Ziel. Am Anfang reichen 5 x 5 Quadrate. Später kann das Spielfeld größer gemacht werden, um es schwieriger zu machen.

Lese nun mit Deinem Partner zusammen die Bedienungsanleitung.

Viel Spaß!