# L1\_2.1 Die Zählerschleife (for-Schleife)

(I) Problemstellung

Öffnen Sie das Szenario "Vorlage-Stride" aus dem Ordner *Vorlagen\_Szenarien*.

Erzeugen Sie einen neuen Käfer MyKara und platzieren Sie ihn auf der vorgegebenen Welt (siehe Abb.).

MyKara 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.

2 Erstellen Sie ein Struktogramm zur Lösung des beschriebenen Problems und kodieren Sie die Lösung. Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_2\_1\_Zaehlerschleife*.

Beachten Sie das Informationsmaterial *L1\_2 Information for-Schleife.docx*.