**L1\_5.2 Vertiefungsaufgaben zu Kontrollstrukturen**

**Aufgabe 1**

MyKara steht am Ende einer Blätterspur und möchte zum Baum gehen (siehe Abb.). Unterwegs sammelt er die Blätter ein. Die Blätterspur kann beliebig lang sein.

Wenn MyKara vor dem Baum steht, sollen alle Blätter aufgehoben sein.

Verwenden Sie aus dem Ordner Aufgaben/Vorlagen\_Szenarien das Szenario   
*L1\_5\_2\_A1\_Vertiefungsaufgabe* als Vorlage.

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

Testen Sie Ihr Ergebnis, indem Sie die Standorte der Akteure variieren.

Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_5\_2\_A1\_Loesung*.

**Aufgabe 2**

MyKara steht am Ende der Blätterspur und möchte zum Baum gehen. Unterwegs sammelt er die Blätter ein. Die Blätterspur kann beliebig lang sein und biegt nur nach links ab.

Wenn MyKara vor dem Baum steht, sollen alle Blätter aufgehoben sein.

Verwenden Sie aus dem Ordner Aufgaben/Vorlagen\_Szenarien das Szenario   
*L1\_5\_2\_A2\_Vertiefungsaufgabe* als Vorlage.

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

Testen Sie Ihr Ergebnis, indem Sie die Standorte der Akteure variieren.

Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_5\_2\_A2\_Loesung*.

**Aufgabe 3**

MyKara spielt Pacman:

In der Startposition steht MyKara vor dem ersten Blatt einer langen Spur von Blättern. Die Blätterspur kann beliebig gelegt sein, verläuft aber nicht direkt nebeneinander.

Wenn MyKara vor dem Baum steht, sollen alle Blätter aufgehoben sein.

Verwenden Sie aus dem Ordner Aufgaben/Vorlagen\_Szenarien das Szenario   
*L1\_5\_2\_A3\_Vertiefungsaufgabe* als Vorlage.

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

Testen Sie Ihr Ergebnis, indem Sie die Standorte der Akteure variieren.

Speichern Sie Ihr Ergebnis unter dem Namen *L1\_5\_2\_A3\_Loesung*.