# L1\_1.1 Die Programmumgebung JavaScriptKara

Kara ist eine interaktive Entwicklungsumgebung zur spielerischen Einführung in die Program­mierung, die Anfang der 2000er Jahre an der Technischen Hochschule Zürich entwickelt wurde.

Im Laufe der Zeit wurden mehrere Versionen von Kara für die Programmierung mit unter­schiedlichen Programmiersprachen zur Verfügung gestellt – u.a. auch für JavaScript.

Sobald JavaScriptKara gestartet wurde, erscheint die abgebildete Bildschirmober­fläche.

Die Vorlage enthält eine 9 x 9 Felder große Spielfläche – die Welt – und stellt verschie­dene Akteure zur Verfügung.

In der Programmierumgebung JavaScript­Kara interagiert der Käfer *Kara* mit Akteuren (*Baum*, *Pilz* und *Blatt*) in einer Welt aus Quadraten.

**Erläuterungen zum Weltfenster von JavaScriptKara**

**Welt erstellen, speichern und öffnen:**



Eine neue Welt erstellen

Eine Welt speichern unter

Eine Welt öffnen Eine Welt erneut öffnen Eine Welt speichern

**Akteure (Elemente) der Welt:**



**Elemente in die Welt einfügen:**

Element anklicken und auf einem Rechteck der Welt platzieren (Drag & Drop)

**Elemente aus der Welt entfernen:**

Drag auf dem zu löschenden Element starten (Klick) und über dem Abfalleimer loslassen.

Der Käfer (kara)

Der Baum (tree)

Der Pilz (mushroom)

Das Blatt (tree)

Abfalleimer

**Größe und Ansicht der Welt:**



Festlegen der Weltgröße. Die Standardgröße von 9 x 9 Feldern kann bis zu 1000 x 1000 Felder vergrößert werden.

Die Ansicht der Welt (Fenstergröße) kann verkleinert bzw. vergrößert werden.

**Direkte Steuerung des Käfers :**

 **(zugehörige JavaScript-Befehle)**

Der Käfer geht einen Schritt vorwärts 🡪 kara.move();

Der Käfer dreht sich nach links 🡪 kara.turnLeft();

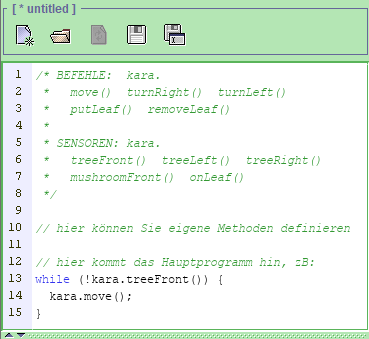
Der Käfer dreht sich nach rechts 🡪 kara.turnRight();

Der Käfer legt ein Blatt ab 🡪 kara.putLeaf();

Der Käfer hebt ein Blatt auf 🡪 kara.removeLeaf();

**Programmierung des Käfers**

Die Schaltfläche startet den Programmeditor. Hier werden die einzelnen Aktionen festgelegt, die während des Programmablaufs „abgearbeitet“ werden sollen. Man spricht hierbei von der Kodierung des Programms

Das Editor-Fenster zeigt die Befehle (Aktionen) und Sensoren, die zur Steuerung des Käfers zur Verfügung stehen (Zeilen 1 – 8).

Die Zeichen zu Beginn jeder Zeile bedeutet, dass es sich in diesen Zeile um keine JavaScript-Anweisungen handelt, sondern um Kommentare.

/\* 🡪 Beginn eines mehrzeiligen Kommentars

\*/ 🡪 Ende eines mehrzeiligen Kommentars.

// 🡪 Einzeiliger Kommentar.

Außerdem enthält das Editor-Fenster bereits einen Programmcode, der den Käfer so lange einen Schritt gehen lässt, bis er vor einem Baum steht.

Bei der Entwicklung und Implementierung eigener Programme können die Zeilen 10 – 12 (Kommentare) gelöscht werden. Die Zeilen 13 – 15 (Programmcode) müssen gelöscht werden.

**Sensoren zur Steuerung des Käfers**

kara.treeFront() Kara prüft, ob er vor einem Baum steht und liefert einen Wert vom Typ boolean zurück (true / false).

 kara.treeLeft() Kara prüft, ob links von ihm ein Baum steht und liefert einen Wert vom Typ boolean zurück (true / false).

 kara.treeRight() Kara prüft, ob rechts von ihm ein Baum steht und liefert einen Wert vom Typ boolean zurück (true / false).

 kara.mushroomFront() Kara prüft, ob er vor einem Pils steht und liefert einen Wert vom Typ boolean zurück (true / false).

 kara.onLeaf() Kara prüft, ob er auf einem Blatt steht und liefert einen Wert vom Typ boolean zurück (true / false).

**Steuerung der Programmausführung**



Stoppt das Programm

Regelt die Geschwindigkeit des Programmablaufs

Hält den Programmablauf an

Startet das Programm

**Akteure verwenden und Aktionen zuweisen**

Um Akteure auf der Welt zu platzieren, wird das gewünschte Symbol in der Leiste der Element-Leiste angeklickt und per Drag & Drop auf ein beliebiges Feld der Welt gezogen.

Elemente können auch wieder von der Welt ent­fernt werden. Dazu wird das gewünschte Element in der Welt angeklickt und per Drag & Drop in den Abfalleimer gezogen.

Um den Käfer vom Ausgangspunkt in der dritten Zeile und zweiten Spalte zum Endpunkt in der fünften Zeile und fünften Spalte mit Blick zum rechten Rand der Welt zu bringen, muss er folgende Aktionen ausführen:

- Kara, gehe einen Schritt vorwärts

- Kara, gehe einen Schritt vorwärts

- Kara, gehe einen Schritt vorwärts

- Kara, drehe nach rechts

- Kara, gehe einen Schritt vorwärts

- Kara, gehe einen Schritt vorwärts

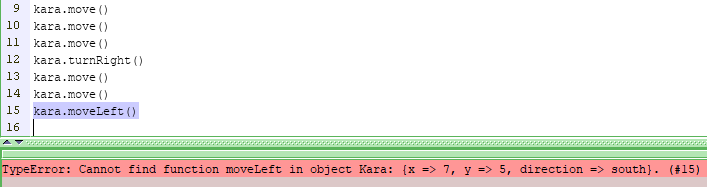
- Kara, drehe nach links

Um diese Anweisungen durch ein Programm ablaufen zu lassen ist folgender JavaScript-Programmcode notwendig:

Nachdem das Programm gespeichert wurde (siehe unten), kann es mit der Schaltfläche

'Programm laufen lassen'

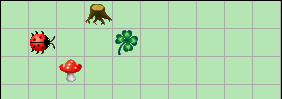
ausgeführt werden.

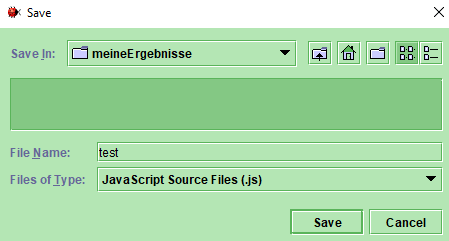
Falls das JavaScript-Programm Fehler enthalten sollte, kann mit einem Klick auf die Fehlermel­dung unterhalb des Programmeditors die Stelle ermittelt werden, an welcher der Fehler aufge­  
treten ist.

**Speichern der Welten und Programme**

Beim Speichern eines mit JavaScriptKara entwickelten Projekts muss unterschieden werden, ob nur der eingefügte Programmcode oder auch die in der Kara-Welt platzierten Akteure gespeichert werden sollen.

**Speichern der Kara-Welt**

Eine Welt, in der Akteure (Käfer, Bäume etc.) platziert sind, kann gespeichert werden. Sie steht bei erneutem Öffnen in entsprechender Form wieder zur Verfügung.

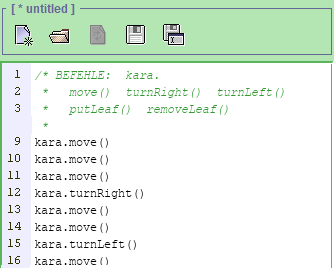


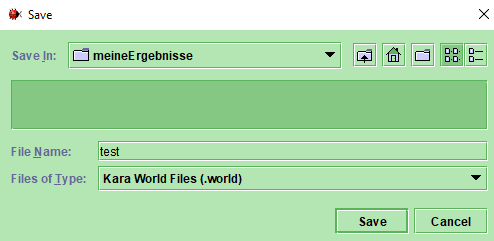
Die Datei erhält den Dateinamenszu­satz '*world*'.

In Ihrem Ergebnisordner befindet sich anschließend die Datei *test.world*.

**Speichern des Programmcodes**

bzw.

Der Programmcode zu einem JavaScript-Projekt wird in einer separaten Datei gespeichert.



Die Datei erhält den Dateinamenszu­satz '*js*'.   
In Ihrem Ergebnisordner befindet sich danach die Datei *test.js.*

Um ein vorhandenes JavaScript-Projekt zu bearbeiten, müssen somit immer zwei Dateien geöffnet werden, die World-Datei und die JavaScript-Programmdatei.