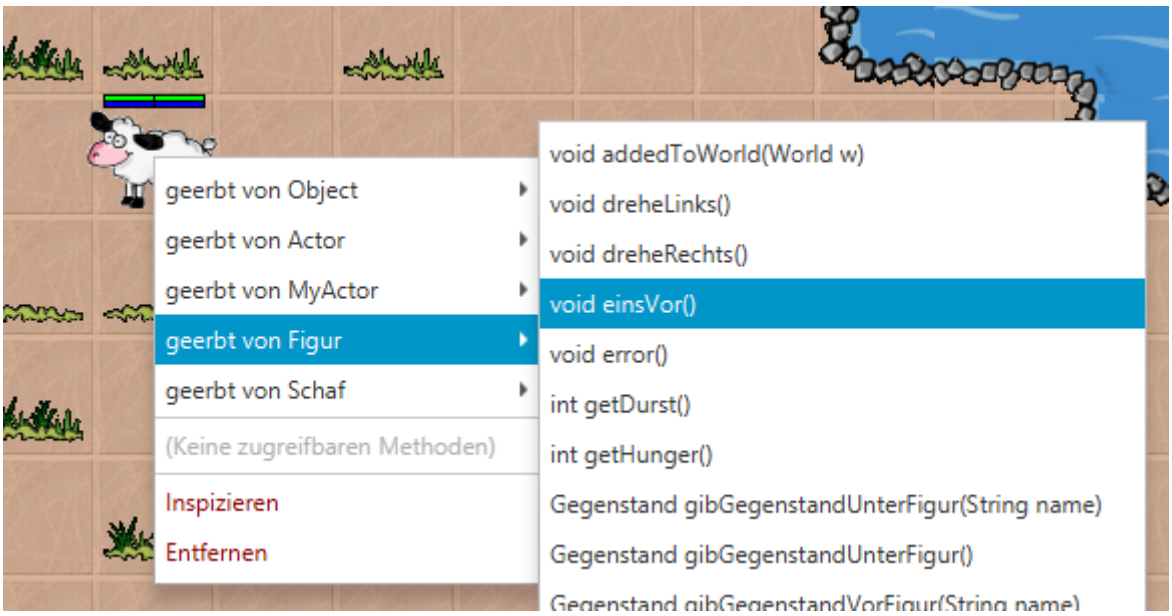
AB1 - Befehle aufrufen

Zunächst lernst du, ein Schaf zu steuern. Dabei gibst du dem Schaf zunächst einzelne Befehle und erforschst die Eigenschaften und Fähigkeiten der Schafe.

> **Ziel:** Objekte in Greenfoot erzeugen können, ihre Fähigkeiten erkennen und nutzen können.

(A1)

Steuere die Schafe mit passenden Befehlen aus dem Kontextmenu (Rechtsmausklick). Einige Befehle findest du direkt beim Schaf, andere bei `geerbt von Figur`. Lasse das Schaf gegen einen Zaun laufen. Was passiert?



> Die rot unterlegten Meldungen sind Fehlermeldungen, die bei korrekter Steuerung der Figuren nicht auftreten sollen. Kommt also eine rote Meldung hast du etwas falsch gemacht und das Programm startet neu.

(A2)

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:ab1:start?rev=1697730994

Last update: **19.10.2023 15:56**