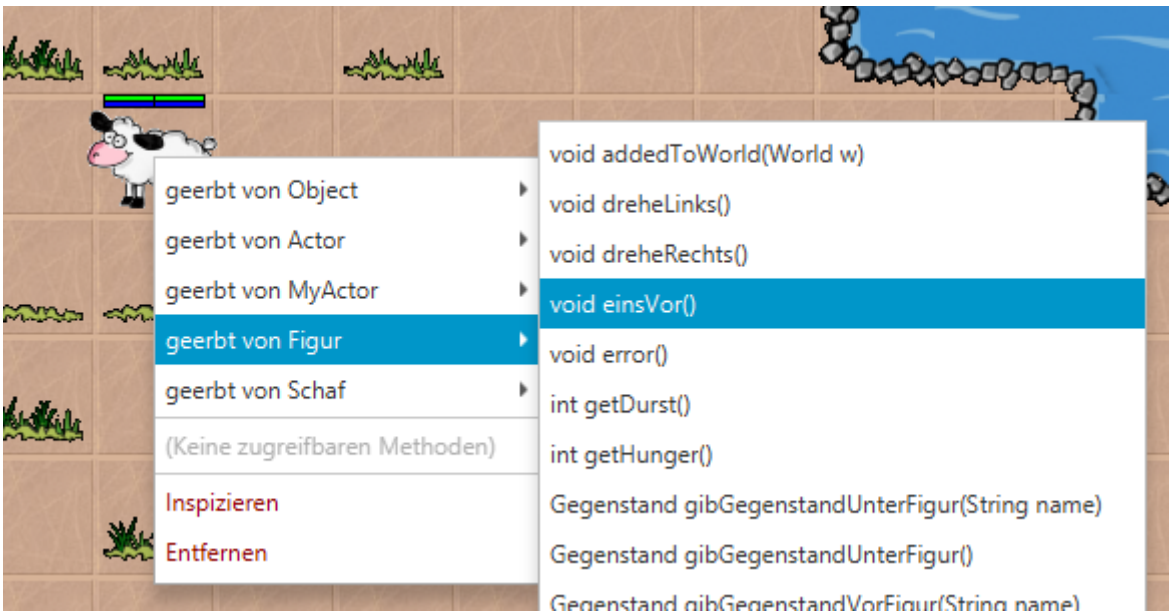
AB1 - Befehle aufrufen

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)

Rufe den Befehl `istVorneFrei()` an jedem Schaf auf. Welche Antworten sind möglich? Später werden wir mit der Hilfe dieses Befehls vermeiden gegen einen Zaun zu laufen.

> Die Figuren haben zwei Lebensanzeigen. Eine für die Sättigung und eine dafür, wieviel Durst sie haben. Führt die Figur Aktionen aus, werden diese Werte reduziert.

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

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:mittelstufe:bauernhof:ab1:start?rev=1697731200

Last update: **19.10.2023 16:00**