

20.-24.4.2020 Informatikunterricht 7c/e in „Natur und Technik“

Wir beginnen mit „Programmieren - d.h. Modellierung von Abläufen durch Algorithmen“

Definition:

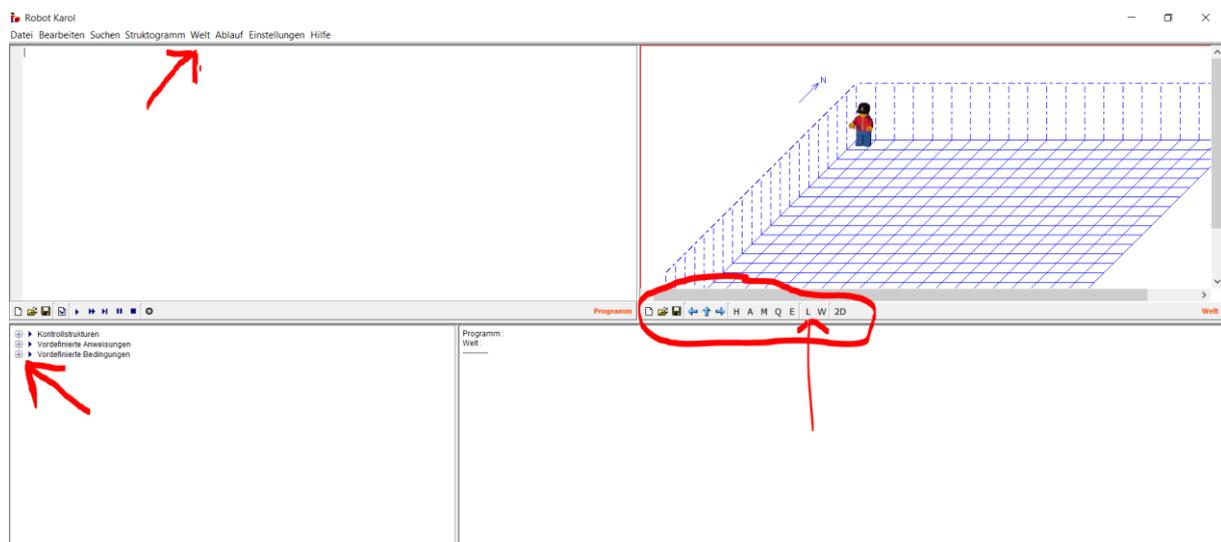
Ein Algorithmus besteht aus endlich vielen, wohldefinierten Einzelschritten. Damit kann die Ausführung in ein Computerprogramm implementiert (umgesetzt), aber auch in menschlicher Sprache formuliert werden.

Als Einstieg werden wir uns mit der Programmiersprache „Robot Karol 3“ beschäftigen:

1. Du findest den download unter „<http://informatikschulbuch.brichzin.de/robotkarol/>“
Falls du Probleme mit der Installation hast, dann findest du dort auch eine Anleitung

Die Installation erfolgt ohne Einbindung in die Windows-Registry. Falls du also das Desktopsymbol einmal gelöscht hast, dann musst du im Suchfenster links unten direkt nach der „RobotKarol.exe“ - Datei suchen.

2. Die Programmieroberfläche zeigt 4 Bereiche:



links oben: Editor/Programm

rechts oben: die „Welt“ - Ausgabefenster

links unten: Übersicht/Hilfebereich

rechts unten: Information/Kommentarbereich

Beschäftige dich zuerst einmal mit den „Icons“ unter dem Ausgabefenster und lerne damit kennen, was „Robot Karol“ in seiner Welt alles ausführen kann

Hinweis: Wenn deine Welt zu vollgemüllt ist, dann kannst du mit der „L“ - Löschen - Taste die Welt wieder neu aufsetzen.

Hinweis: Die voreingestellte „Welt“ ist etwas klein - unter „Welt - neue Welt“ kann man die Weltgröße einstellen: 20 X 20 ist für den Anfang ausreichend.

Beschäftige dich dann mit den angegebenen Informationen/Hilfen links unten

Hinweis: Durch Klicken auf „+“ öffnet sich die dazugehörige Liste.

Alles weitere nächsten Montag.