

2.2. Programmieren mit Robot Karol

2.2.1. Die Programmierumgebung von Robot Karol

EDITOR zum Verfassen des Programmtextes

Mit den Schaltflächen unterhalb des Editors wird die Programmausführung gesteuert.

Im Bereich der ANSICHT sieht man Roboter Karol in seiner Welt.

Die ÜBERSICHT stellt in hierarchischen Listen sowohl vordefinierte als auch eigene Anweisungen und Bedingungen dar.

In der INFORMATIONSFLÄCHE wird ständig die aktuelle Position und Blickrichtung von Karol eingeblendet.

The screenshot shows the Robot Karol IDE interface. At the top is a menu bar with options like 'Datei', 'Bearbeiten', 'Suchen', 'Struktogramm', 'Welt', 'Ablauf', 'Einstellungen', and 'Hilfe'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main workspace is divided into several panes: 'Editor' on the left containing a Pascal-like program with comments and instructions like 'wiederhole 9 (20) mal', 'Schritt', 'LinksDrehen', 'Hinlegen', 'RechtsDrehen', and conditional logic; 'Ansicht' on the right showing a 3D grid world with a small robot figure; 'Übersicht' at the bottom left showing a hierarchical tree of program elements; and 'Informationsfläche' at the bottom right displaying the current state of the robot, including 'Position X: 1', 'Position Y: 1', 'Blickrichtung: S', and 'Ziegel'. A status bar at the very bottom shows 'Information'.

Im Programm Robot Karol gibt es die Klassen

- Welt
- Karol
- Ziegel
- Quader
- Marke

Jede Klasse hat eine Vielzahl von Objekten.