

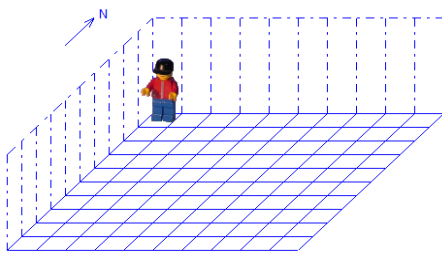
2.3. Eigene Methoden

- ▶ Neben den im Programm vorgesehenen Methoden (Hinlegen, Schritt, ...) der Klasse Karol kann man auch eigene Methoden definieren. Diese können dann als Unterprogramme eingesetzt werden.

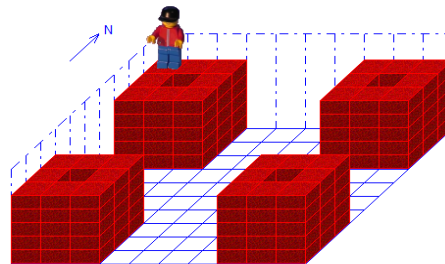
2.3.1. Selbstdefinierte Anweisungen

Beispiel: Karol soll in jede der 4 Ecken seiner Welt einen Turm bauen. Der Turm soll 3 Ziegel lang, 3 Ziegel breit und 5 Ziegel hoch sein.

Anfangszustand



Endzustand



Programm

Anweisung GeheZurWand
solange NichtIstWand tue
Schritt
*solange
LinksDrehen
*Anweisung

Anweisung BaueTurm
wiederhole 20 mal
Hinlegen Schritt
Hinlegen Schritt
LinksDrehen
*wiederhole
*Anweisung

wiederhole 4 mal
GeheZurWand
BaueTurm
*wiederhole

Struktogramm

Hauptprogramm

wiederhole 4 mal	GEHEZURWAND
	BAUETURM

Anw.: GEHEZURWAND

solange NichtIstWand	Schritt
	LinksDrehen

Anw.: BAUETURM

wiederhole 20 mal	Hinlegen
	Schritt
	Hinlegen
	Schritt
	LinksDrehen