### 1.3.2. Einfache Programme mit Kara

Kara soll bis zum nächsten Baumstumpf laufen und sich dann um 180° drehen.

1. Erzeugen der Welt:



2. Programmieren

a) neuen Zustand definieren



b) Übergänge definieren



c) Startzustand festlegen



d) Welt ***und*** Programm speichern