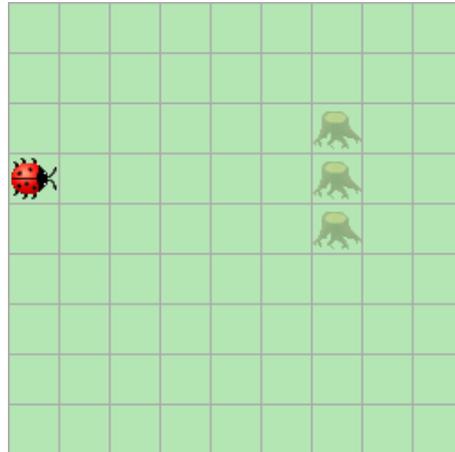


1.3.2. Einfache Programme mit Kara

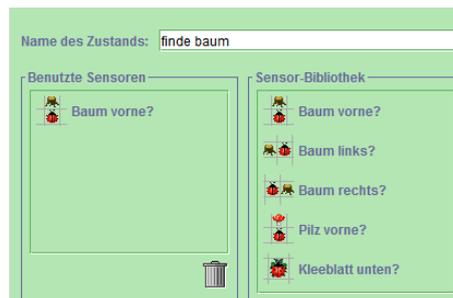
Kara soll bis zum nächsten Baumstumpf laufen und sich dann um 180° drehen.

1. Erzeugen der Welt:

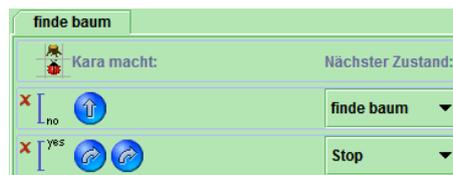


2. Programmieren

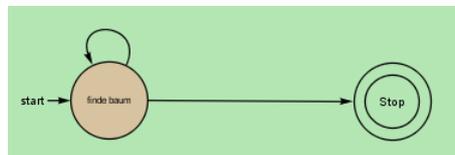
a) neuen Zustand definieren



b) Übergänge definieren



c) Startzustand festlegen



d) Welt **und** Programm speichern