

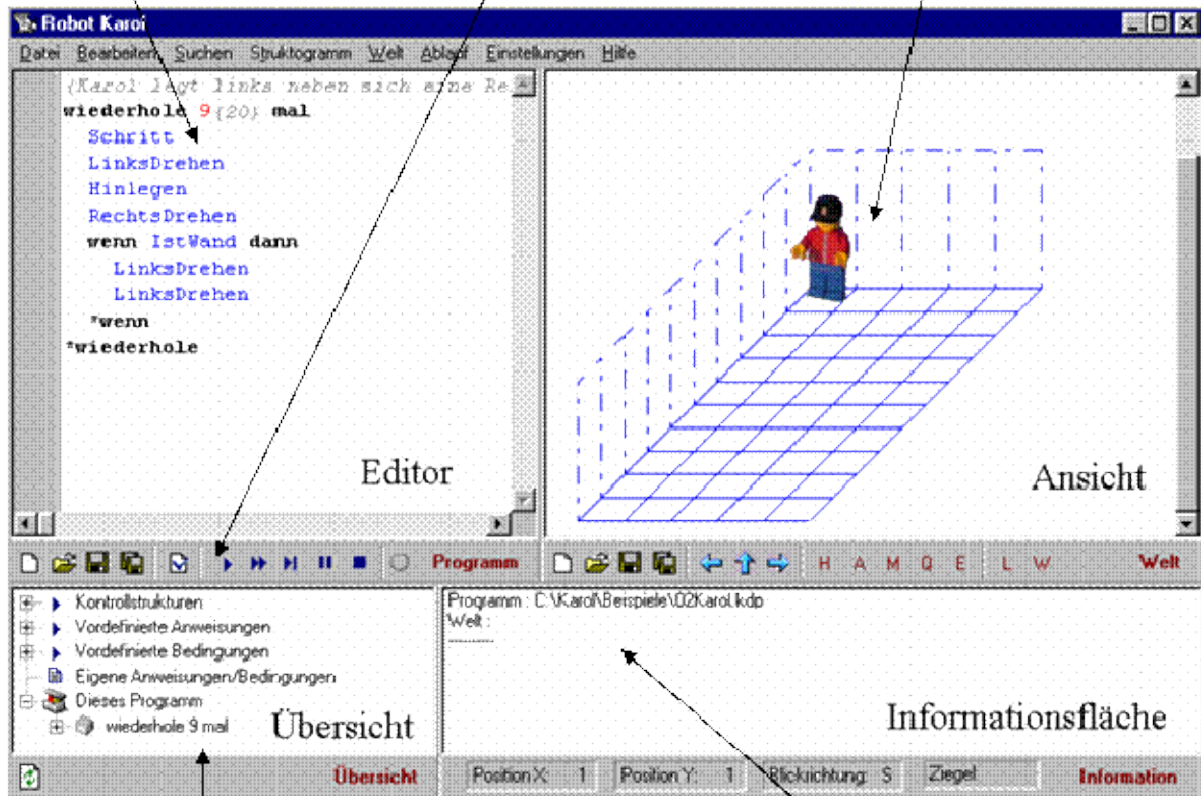
2.2. Programmieren mit Robot Karol

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.

Im Programm Robot Karol gibt es die Klassen

- Welt
- Karol
- Ziegel
- Quader
- Marke

Jede Klasse hat eine Vielzahl von Objekten.