

## 2. Grundlagen der Programmierung

### 2.1. Das Programm Robot Karol

#### 2.1.1. Die Programmierungsumgebung

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.

The screenshot shows the Robot Karol programming environment. The main window is titled "Robot Karol" and has a menu bar with "Datei", "Bearbeiten", "Suchen", "Struktogramm", "Welt", "Ablauf", "Einstellungen", and "Hilfe". The window is divided into three main sections: the "Editor" on the left, the "Ansicht" (View) on the right, and the "Informationsfläche" (Information Area) at the bottom. The "Editor" contains a program written in a simple language, with a loop structure: "wiederhole 9{20} mal", "Schritt", "LinksDrehen", "Hinlegen", "RechtsDrehen", "wenn IstWand dann", "LinksDrehen", "LinksDrehen", "\*wenn", and "\*wiederhole". The "Ansicht" shows a 3D perspective view of a grid world with a small robot figure (Karol) standing on it. The "Informationsfläche" at the bottom left shows a hierarchical tree structure with "Kontrollstrukturen", "Vordefinierte Anweisungen", "Vordefinierte Bedingungen", "Eigene Anweisungen/Bedingungen", and "Dieses Programm". The "Informationsfläche" at the bottom right shows the current program path: "Programm : C:\Karol\Beispiele\02Karol.kdp" and the world name: "Welt :". Below this, there are fields for "Position X: 1", "Position Y: 1", "Blickrichtung: S", and "Zielfeld: Information".

Editor

Ansicht

Übersicht

Informationsfläche

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.