

## Digi-Beetle 2

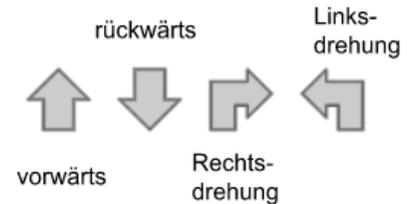
AP2

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

### Bewegungsabläufe mit Richtungspfeilen überprüfen

Um den Roboter-Käfer auf dem Spielfeld zu steuern, verwendest du vier verschiedene Richtungspfeile. Mehrere Richtungspfeile in der Befehlszeile ergeben ein Programm, das der Roboter-Käfer Schritt für Schritt ausführt.



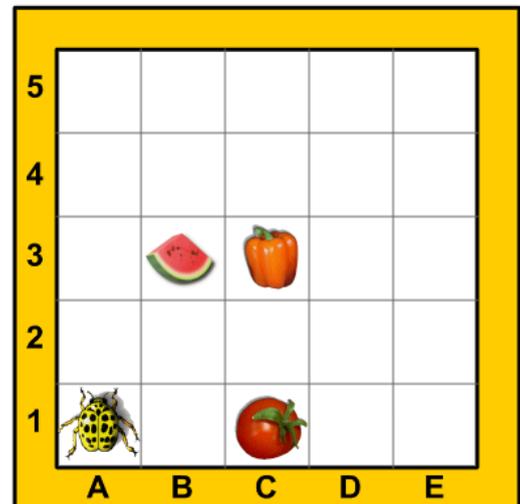
1a) Die Befehlszeile mit den Richtungspfeilen zeigt dir, wie sich der Roboter-Käfer Schritt für Schritt bewegt. Wo landet der Käfer, wenn er die angegebene Befehlszeile ausführt?

\_\_\_\_\_

1b) Welches Bild kann der Roboter-Käfer mit den Anweisungen der Befehlszeile erreichen?

\_\_\_\_\_

1c) Steuere den Käfer zum Paprika und zeichne die Pfeile auf:  
Befehlszeile: \_\_\_\_\_



Befehlszeile: \_\_\_\_\_



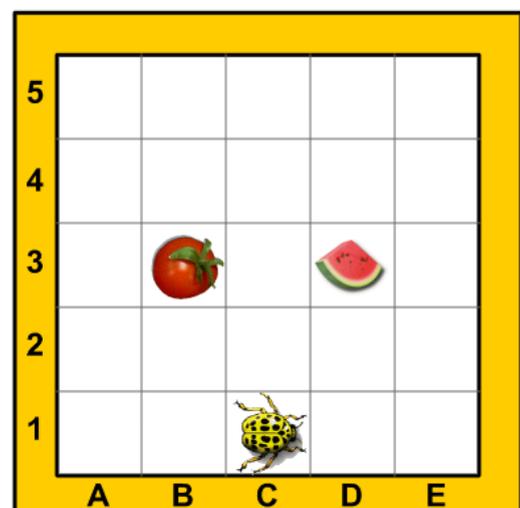
2a) Überprüfe das Programm in der Befehlszeile. Erreicht der Roboter-Käfer die Tomate? Überlege und begründe:

\_\_\_\_\_

2b) Korrigiere die Befehle, wenn notwendig so, damit der Roboter-Käfer die Tomate erreicht. Zeichne die Pfeile in die Befehlszeile.

2c) Mit welchem Bewegungsablauf erreicht der Roboter-Käfer die Melone? Zeichne die Pfeile auf.

Befehlszeile: \_\_\_\_\_



Befehlszeile: \_\_\_\_\_

