

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

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

**Bewegungsabläufe nachfahren und Programme schreiben**

Wenn eine vorgegebene Figur nachgefahren werden soll, muss die **Reihenfolge der Befehle** in der Befehlszeile genau stimmen und der Käfer wieder in jene Richtung blicken, die er ursprünglich hatte.

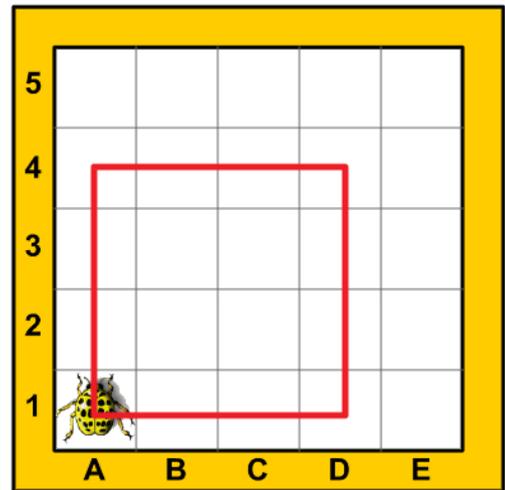
1a) Der Roboter-Käfer soll das abgebildete Quadrat nachfahren.

Schreibe das Programm in der Befehlszeile auf.  
Beachte, dass der Roboter-Käfer seine ursprüngliche Startposition wieder einnimmt.

1b) Finde eine zweite Möglichkeit, wie der Roboter-Käfer das Quadrat abbilden kann.  
Schreibe die Befehle in die Befehlszeile.

1c) Benenne die Felder der Ecken vom Quadrat.

\_\_\_\_\_



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

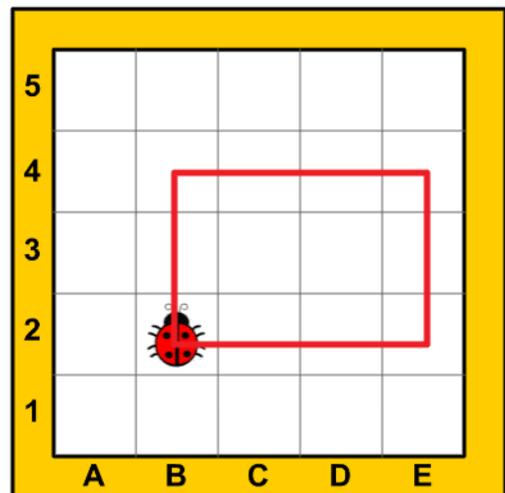
2a) Der Marienkäfer soll das abgebildete Rechteck nachfahren.

Schreibe das Programm in der Befehlszeile auf.  
Beachte, dass der Roboter-Käfer seine ursprüngliche Startposition wieder einnimmt.

2b) Finde eine zweite Möglichkeit, wie der Marienkäfer das Rechteck abbilden kann.  
Schreibe die Befehle in die Befehlszeile.

2c) Benenne die Felder der Ecken vom Rechteck.

\_\_\_\_\_



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