Kapitel 1: Die ersten Schritte (Lösungen)

Lösung zu Aufgabe 7:

public class MyKara extends Kara {

public void act() {

move();

turnLeft();

move();

turnRight();

move();

move();

turnRight();

move();

turnLeft();

turnLeft();

move();

turnRight();

move();

move();

turnRight();

move();

turnLeft();

move();

turnLeft();

move();

turnRight();

move();

move();

turnRight();

move();

turnLeft();

removeLeaf();

stop();

}

}

**Erläuterungen:**

1. Die ***Kommentare*** im Quelltext wurden weggelassen (= der Text, welcher im Greenfoot-Editor entweder grau oder blau dargestellt wird).  
   Kommentare schreibt man in den Quelltext als zusätzliche Informationen. Die Kommentare sind für Menschen und werden vom Computer ignoriert. Es gibt **drei Möglichkeiten**, um Kommentare in den Quelltext zu schreiben:
   1. Mit zwei Schrägstrichen **//** (nach den Strichen gilt der Rest der Zeile als Kommentar)
   2. Längere Kommentare über mehrere Zeilen schliesst man mit **/\*** und **\*/** ein.
   3. Kommentare für Methoden und Klassen werden zwischen **/\*\*** und **\*/** geschrieben.
2. Die Methode ***stop()*** bewirkt, dass nach der act()-Methode gestoppt wird, auch wenn der Run-Knopf gedrückt wurde.

Lösung zu Aufgabe 8:

public class MyKara extends Kara {

public void act() {

move();

goAroundTree();

goAroundTree();

move();

goAroundTree();

removeLeaf();

stop();

}

public void goAroundTree() {

turnLeft();

move();

turnRight();

move();

move();

turnRight();

move();

turnLeft();

}

}

**Erläuterungen:**

1. Zur besseren Übersicht und um zu vermeiden, dass wir dreimal den gleichen Code schreiben müssen, haben wir eine neue Methode **goAroundTree()** eingeführt.
2. Dem Namen der Methode werden hier zwei Schlüsselwörter **public void** vorangestellt.   
   **public** bedeutet, dass die Methode auch von ausserhalb aufgerufen werden kann.   
   **void** (engl. Leer) bedeutet, dass die Methode keinen Wert zurückliefert.
3. Hinter jeder Methode steht das Klammerpaar **()**, was bedeutet, dass die Methode keine Parameter übergeben bekommt. Später werden wir Methoden mit Parametern kenne lernen.