|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unterrichtsdisposition** | Datum: | **[Datum]** |
| Klasse: | **[Klasse]** |
| Thema: | Sokoban Spiel programmieren, Variablen II | Fach: | Informatik |

|  |
| --- |
| **Lernziele** |
| * Variablen
* Kara Sokoban
	+ Javadoc
	+ Keyboard Input, Strings vergleichen
	+ Level erfassen
	+ Highscore sortieren
	+ Sharing
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Inhalt / Lernschritt** | **Hilfsmittel** | **Zeit** |
| **Variablen II:*** Auf Handout notieren
	+ Elementare Datentypen (mit Bechern verglichen)
	+ Referenztypen (mit Fernsteuerung)
 | Präsentation 04 (Teil 2)Handout 07 | 10‘ |
| Aufgabe 21 besprechen.* *Frage:* *Wo ist die Variable count überall gültig?*
	+ *Innerhalb der Klammern der Methode*
* *Frage: Weshalb kann ich die Variable nicht innerhalb der while-Schlaufe deklarieren?*

Aufgabe 22 besprechen.* *Was war hier die Schwierigkeit?*
	+ *Wann muss ich abbrechen?*
* *Es gibt zwei mögliche Lösungen:*
	+ *Hin- und zurück, nach unten etc. 🡪 1 Abbruchbedingung (treeLeft())*
	+ *Hin-, nach unten, zurück, nach unten etc. 🡪 2 Abbruchbedingungen*
 | Präsentation 04Handout 08 | 15‘ |
| **Kara Sokoban*** Selbständiges Arbeiten an Kara Sokoban
 | Präsentation 05Handout 09 | 20‘ |
| Pause |  |  |
| Selbständiges Arbeiten | Handout 09 | 45‘ |
| Pause |  |  |
| Selbständiges Arbeiten | Handout 09 | 35‘ |
| * Stand der Arbeiten?
* Lösungsvorschläge zu Kara Sokoban
* Levels (LEVELS\_BOXXLE\_1.txt) zur Verfügung stellen.
 | Handout 10 | 10‘ |

|  |
| --- |
| **Hausaufgaben** |
|  |

|  |
| --- |
| **Notizen nach der Lektion** |
|  |