|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 04  Handout 08 | 15‘ |
| **Kara Sokoban**   * Selbständiges Arbeiten an Kara Sokoban | Präsentation 05  Handout 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** |
|  |