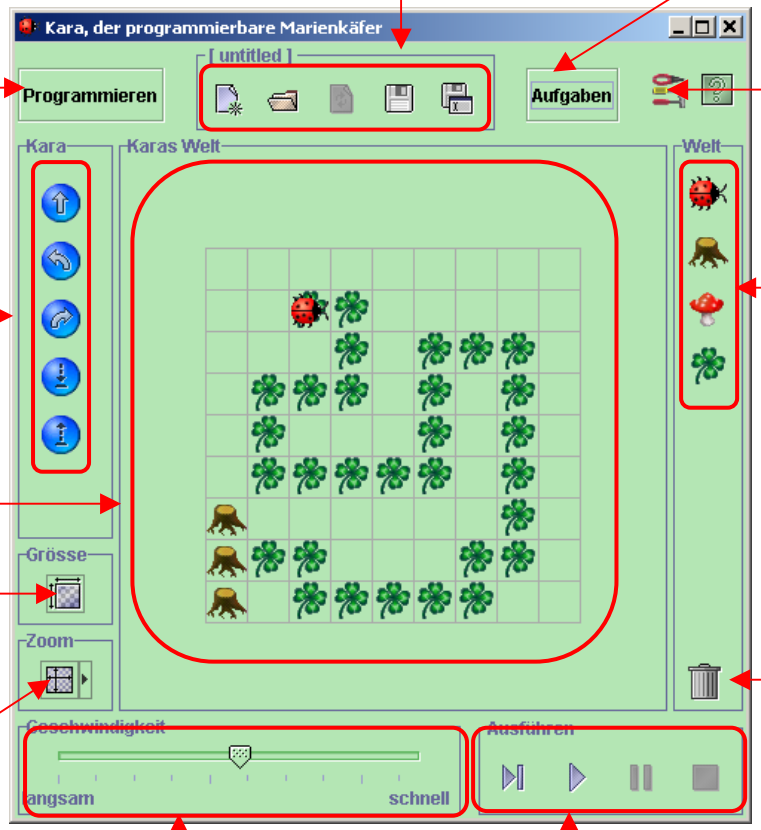
Das Weltfenster von JavaKara



Welt neu erstellen, öffnen, erneut öffnen, speichern, speichern unter

Aufgabenfenster anzeigen

Programmfenster anzeigen

Einstellungen anzeigen

Kara direkt steuern

Elemente in Welt einfügen:
- Anklicken und Plazieren
- Drag&Drop

Welt

Grösse der Welt bestimmen

Elemente aus der Welt löschen:
Drag auf Element starten und über Abfalleimer loslassen

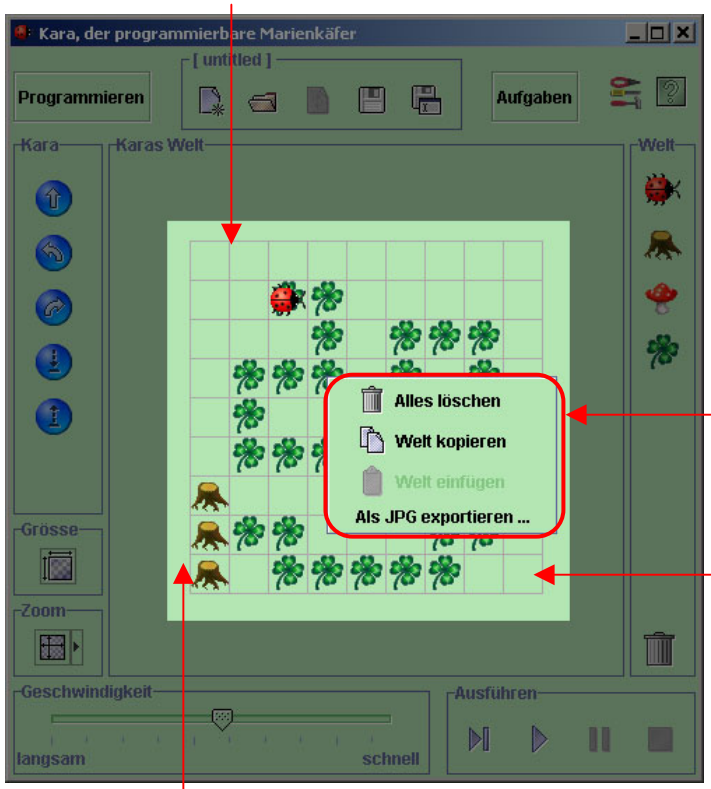
Zoomen in der Welt

Geschwindigkeit der Programmausführung einstellen

Programmausführung kontrollieren

Die Welt von JavaKara

Sichtbaren Weltausschnitt verschieben:
- linke Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen
  (geht nur, falls Welt grösser als sichtbarer Bereich)



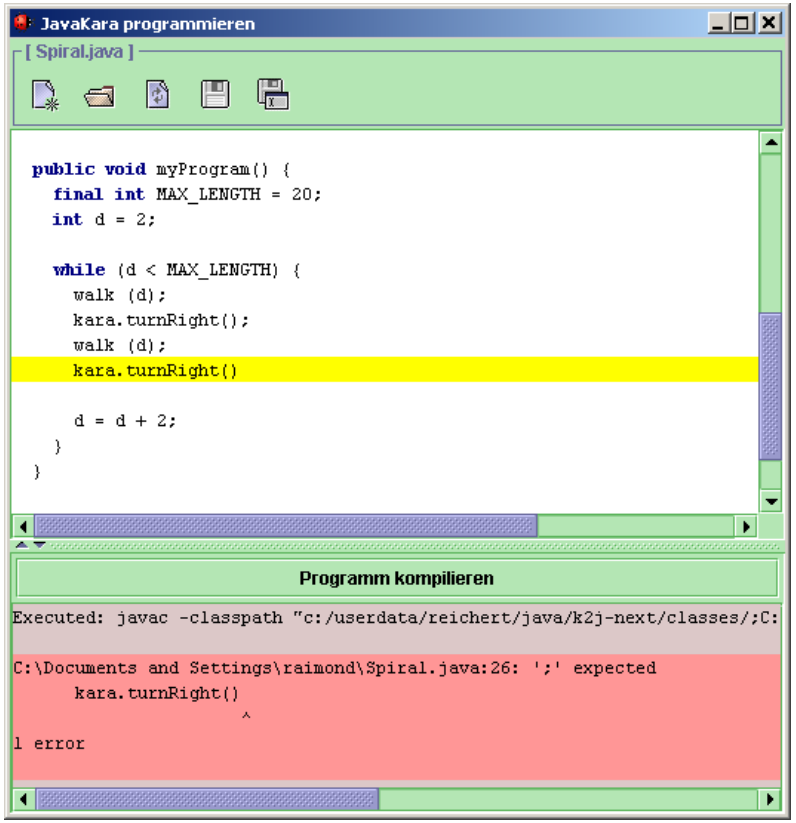
Weltmenu durch Rechtsklick öffnen

Objekte in der Welt mit Drag&Drop verschieben

Zoomen in der Welt:
- mittlere Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen, oder
- linke Maustaste und ALT gedrückt halten und Maus bewegen

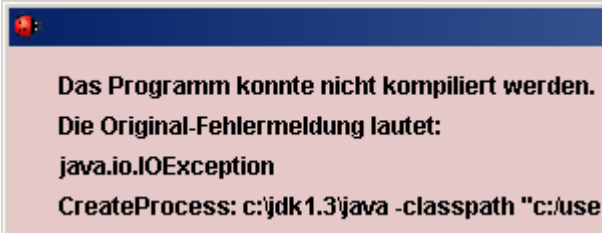
Programm-Editor: Kompilieren

Speichern Sie Ihr Programm unter dem Namen ab, den Sie Ihrer Klasse gegeben haben (beachten Sie Gross- und Kleinschreibung). Kompilieren Sie Ihr JavaKara-Programm per Knopfdruck.



Falls Ihr Javaprogramm Fehler enthalten sollte, können Sie durch Klicken auf die Fehlermeldung die Stelle ermitteln, an welcher der Fehler aufgetreten ist.

Hinweis: Falls Sie eine Fehlermeldung der Form

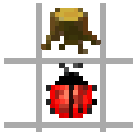


erhalten, kann JavaKara den Java-Compiler nicht finden. Setzten Sie den Pfad Ihres SDK manuell in den JavaKara-Einstellungen.

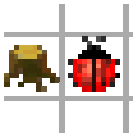
Hinweis: Unter Mac/Unix dürfen Ihre Java-Programme nicht in einem Verzeichnis mit Leerschlag stehen.

JavaKaraProgram: kara-Objekt

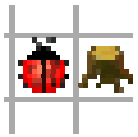
Die Sensor-Methoden (linke Spalte) liefert einen Wert vom Typ boolean.
Die Befehls-Methoden (rechte Spalte) haben keine Rückgabewerte.



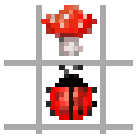
kara.treeFront()



kara.treeLeft()



kara.treeRight()



kara.mushroomFront()

kara.onLeaf()

kara.move()

kara.turnLeft()

kara.turnRight()

kara.putLeaf()

kara.removeLeaf()

JavaKaraProgram: world-Objekt

In JavaKara kann man auch direkt auf die Welt zugreifen. Hier sind einige der Befehle des world-Objekts aufgelistet; die vollständige Liste finden Sie in der Hilfe zu JavaKara.

```
world.isEmpty(int x, int y)
world.isLeaf(int x, int y)
world.isMushroom(int x, int y)
world.isTree(int x, int y)

world.setLeaf(int x, int y, boolean putLeaf)
world.setTree(int x, int y, boolean putTree)
world.setMushroom(int x, int y, boolean putMushroom)
```

JavaKaraProgram: tools-Objekt

Das tools-Objekt stellt einige nützliche Methoden zur Verfügung, die weder zu Kara noch zur Welt gehören. Hier sind einige Beispiele aufgelistet; die vollständige Liste finden Sie in der Hilfe zu JavaKara.

tools.showMessage (String message)

tools.int intInput (String title)

tools.int random (int bound)