

Karol soll einen Rahmen um seine Welt legen, aber nur jeden zweiten Stein hinlegen.

1. Versuch

Anweisung Seite ()

wiederhole solange nicht IstWand

Hinlegen()

Schritt()

Schritt()

***wiederhole**

LinksDrehen()

***Anweisung**

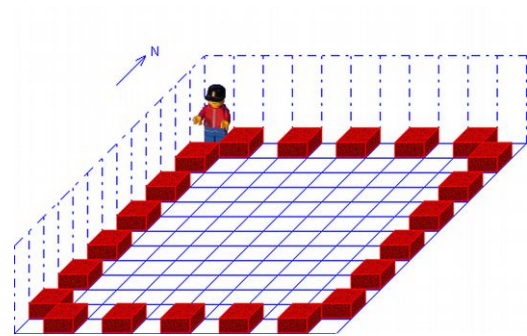
Programm

wiederhole 4 mal

Seite ()

***wiederhole**

***Programm**



2. Versuch

Anweisung Seite ()

wiederhole solange nicht IstWand

Hinlegen()

Schritt()

***wiederhole**

LinksDrehen()

***Anweisung**

Programm

wiederhole 4 mal

Seite ()

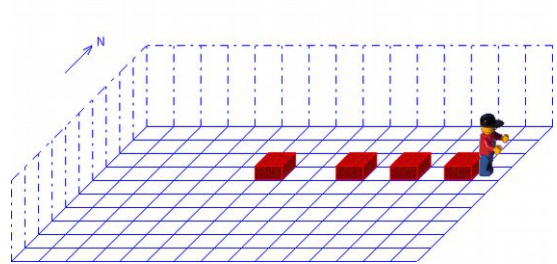
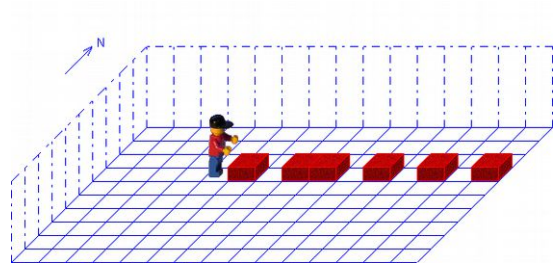
***wiederhole**

***Programm**

Weiteres Beispiel

Karol soll eine Reihe von Steinen „invertieren“, d.h. dort, wo ein Stein liegt, soll dieser aufgehoben werden und dort, wo kein Stein liegt, soll einer hingelegt werden.

Anweisung Invertiere ()



***Anweisung**

Programm

```
Wiederhole solange nicht IstWand
  invertiere ()
  Schritt ()
```

***wiederhole**

***Programm**

Die vollständige Form der bedingten Anweisung