

Jugendwettbewerb Informatik 2021

1. Runde





Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingelogg als Veronika Hausler

Logout

Profil

Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 3 – 6

Dauer: 60 Minuten

Verbleibenden Zeit: 0:58:53

Murmeln



Sokoban



Burg malen



Qualitätsprüfung



Stufen



Labyrinth



Punktstand: 0 ★ / 24 ☆ (0 %)



Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingelogg als Veronika Hausler

Logout

Profil

Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 7 – 8

Dauer: 60 Minuten

Verbleibenden Zeit: 0:59:34

Sokoban



Burg malen



Qualitätsprüfung



Labyrinth



Balkendiagramm



Maximum



Punktstand: 0 ★ / 24 ☆ (0 %)



Jugendwettbewerb Informatik

Programmieren – leichter, als du denkst!

Eingelogg als Veronika Hausler

Logout

Profil

Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2021 Runde 1: Jgst. 9 – 13

Dauer: 60 Minuten

Verbleibenden Zeit: 0:58:48

Burg malen



Labyrinth



Balkendiagramm



Maximum



Spiegelverkehrt



EAN



Punktstand: 0 ★ / 24 ☆ (0 %)

Murmeln

VERSION ☆☆☆

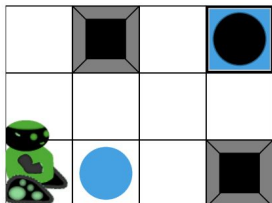
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die blaue Murmel im Loch ablegen.



hebe Murmel auf

lege Murmel ab

gehe nach rechts

gehe nach oben

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



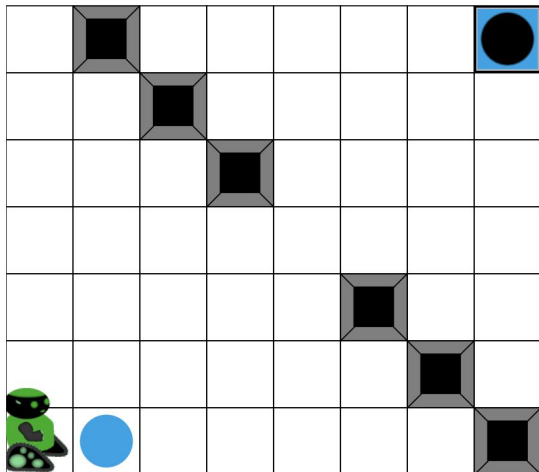
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:
Der Roboter soll die blaue Marmor im Loch ablegen.



hebe Marmor auf

lege Marmor ab

gehe nach rechts

gehe nach oben

wiederhole 10 mal:
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

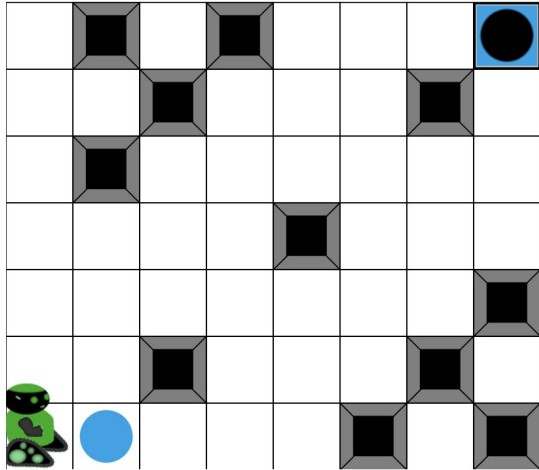
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die blaue Murmel im Loch ablegen.



hebe Murmel auf

lege Murmel ab

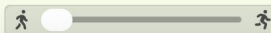
gehe nach rechts

gehe nach oben

wiederhole 10 mal:
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



Sokoban

VERSION ☆☆☆

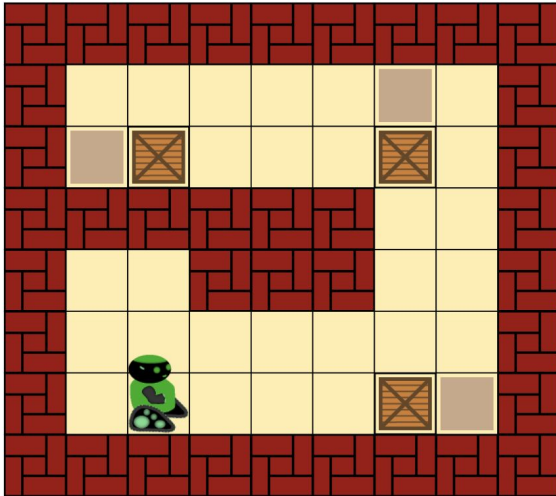
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll alle Kisten auf die markierten Felder schieben.



gehe

schiebe Kiste

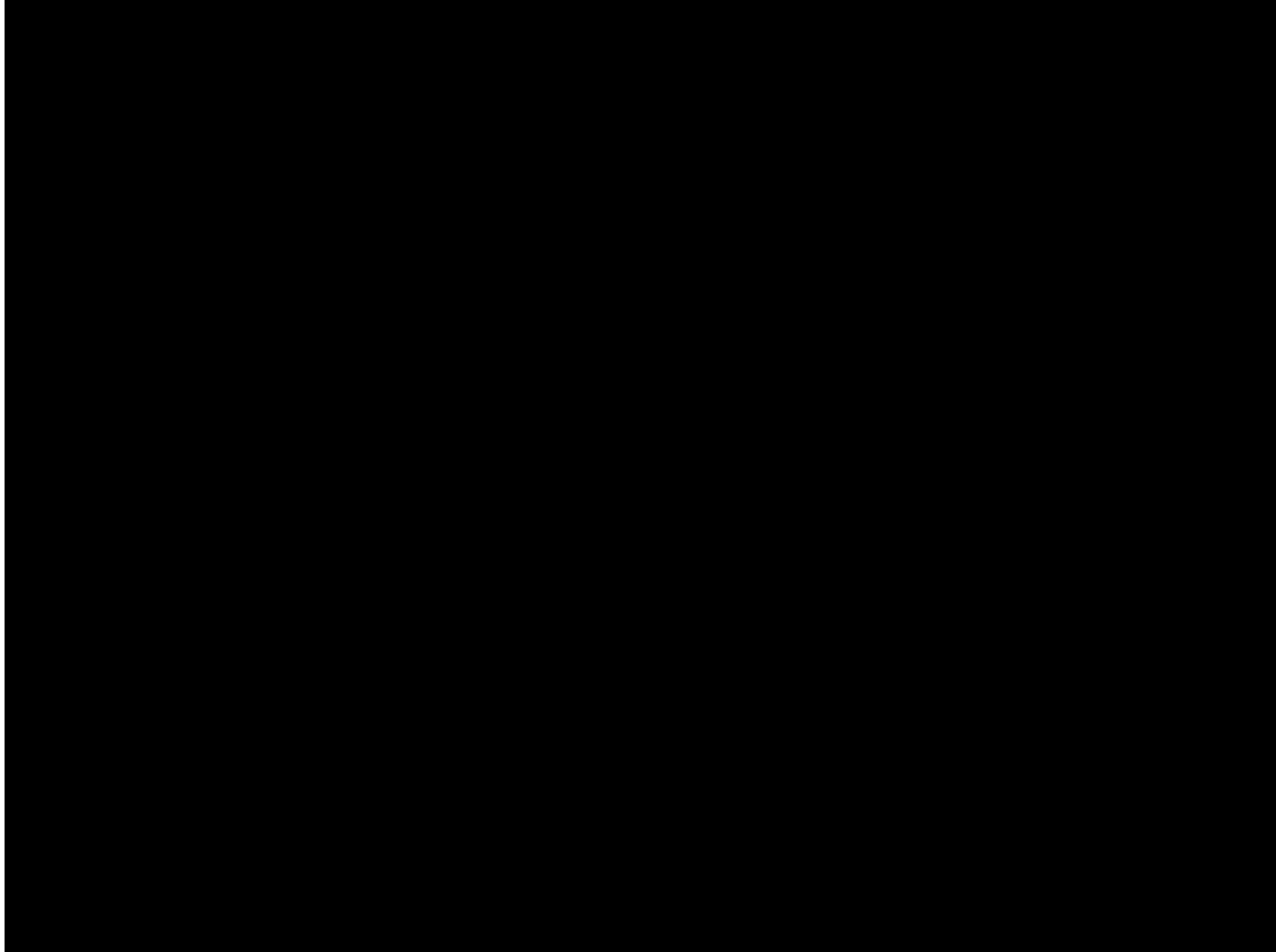
drehe nach links

wiederhole 10 mal:
mache

Roboter-Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.





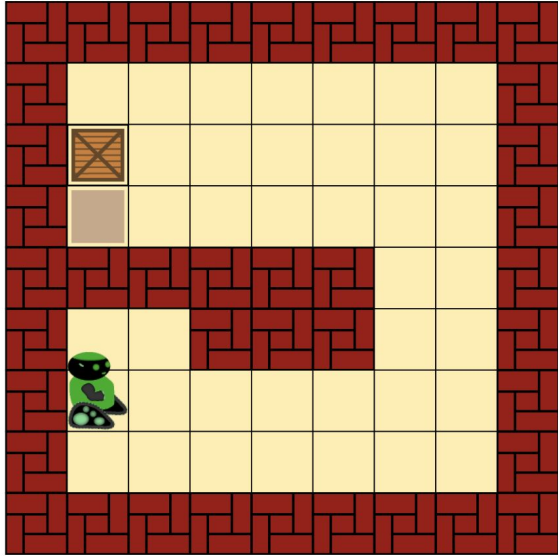
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:
Der Roboter soll die Kiste auf das markierte Feld schieben.



- gehe
- schiebe Kiste
- drehe nach links
- wiederhole 10 mal:
 - mache

Roboter-Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.



Roboter-Programm

- wiederhole 3 mal:
 - mache
 - wiederhole 5 mal:
 - mache
 - gehe
 - drehe nach links
- schiebe Kiste



VERSION ☆☆☆

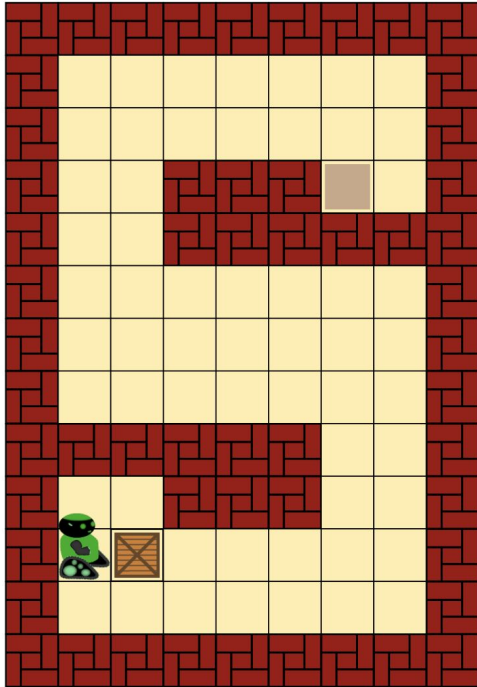
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die Kiste auf das markierte Feld schieben.



gehe

schiebe Kiste

drehe nach links

drehe nach rechts

wiederhole 10 mal:
mache

Roboter-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.



Roboter-Programm

wiederhole 2 mal:

mache wiederhole 4 mal:

mache schiebe Kiste

drehe nach rechts

gehe

drehe nach links

gehe

drehe nach links

wiederhole 3 mal:

mache wiederhole 4 mal:

mache schiebe Kiste

drehe nach links

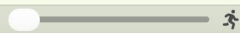
gehe

drehe nach rechts

gehe

drehe nach rechts

schiebe Kiste



Burg malen

VERSION ☆☆☆

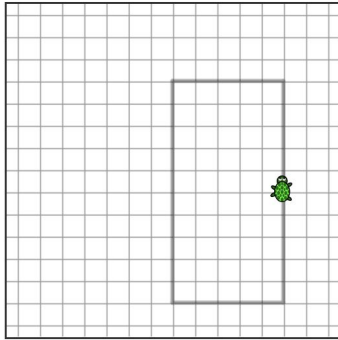
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆



Programmiere die Schildkröte:

Die Schildkröte soll die vorgezeichnete Figur nachmalen.



gehe 1 Schritte

drehe nach links ↺

drehe nach rechts ↻

wiederhole 10 mal:
mache

Schildkröten-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

Schildkröten-Programm

wiederhole 2 mal:

mache

wiederhole 3 mal:

mache

wiederhole 5 mal:

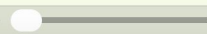
mache

gehe 1 Schritte

drehe nach links ↺

drehe nach rechts ↻

Noch



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

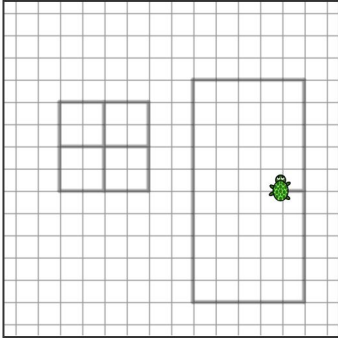
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere die Schildkröte:

Die Schildkröte soll die vorgezeichnete Figur nachmalen.

Nutze die besondere, symmetrische Form der Figur, um Bausteine zu sparen.



gehe 1 Schritte

drehe nach links ↶

drehe nach rechts ↷

hebe Stift ab

setze Stift auf

wiederhole 10 mal:

mache

Schildkröten-Programm

Noch 30 von 30 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆

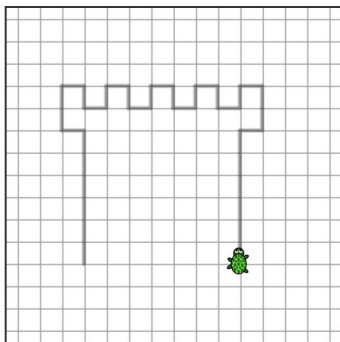
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere die Schildkröte:

Die Schildkröte soll die vorgezeichnete Figur nachmalen.

Nutze den Baustein **wiederhole**, um Bausteine zu sparen.

gehe 1 Schritte

drehe nach links ↶

drehe nach rechts ↷

wiederhole 10 mal:

mache

Schildkröten-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.



Qualitätsprüfung

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Programmiere den Roboter:

Der Roboter mag nur runde Kekse. Alle anderen sortiert er aus. Der Roboter soll den eckigen Keks im Behälter am Ende der Reihe ablegen.

Der Roboter muss 10 Felder gehen, um ans Ende zu kommen.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



gehe vorwärts

Keks aufheben

Keks ablegen

auf einem eckigen Keks

wiederhole 10 mal:
mache

falls
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



```

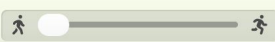
Roboter-Programm
wiederhole 10 mal:
  mache
    falls
      mache Keks aufheben
    gehe vorwärts
  Keks ablegen
    
```

Noch 4 von 10 Ba:

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

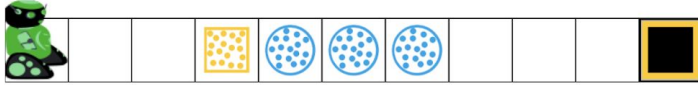
VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**
Der Roboter mag nur runde Kekse. Alle anderen sortiert er aus. Der Roboter soll den eckigen Keks im Behälter am Ende der Reihe ablegen.

Der Roboter muss 10 Felder gehen, um ans Ende zu kommen.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



gehe vorwärts

Keks aufheben

Keks ablegen

auf einem eckigen Keks

wiederhole 10 mal:
mache

falls
mache

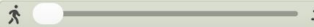
Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar. 🔄

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

Programmiere den Roboter:
 Der Roboter mag nur runde Kekse. Alle anderen sortiert er aus. Der Roboter soll den eckigen Keks im Behälter am Ende der Reihe ablegen.

Der Roboter muss 10 Felder gehen, um ans Ende zu kommen.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurecht kommen.



gehe vorwärts

Keks aufheben

Keks ablegen

auf einem eckigen Keks

wiederhole 10 mal:
 mache

falls
 mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

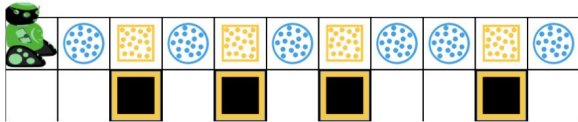


Programmiere den Roboter:

Der Roboter mag nur runde Kekse. Alle anderen sortiert er aus. Der Roboter soll jeden eckigen Keks in den Behältern darunter ablegen.

Der Roboter muss 10 Felder gehen, um ans Ende zu kommen.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



gehe vorwärts

gehe nach oben

gehe nach unten

Keks aufheben

Keks ablegen

auf einem eckigen Keks

wiederhole 10 mal:
mache

falls
mache

Roboter-Programm

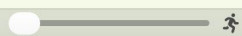
Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

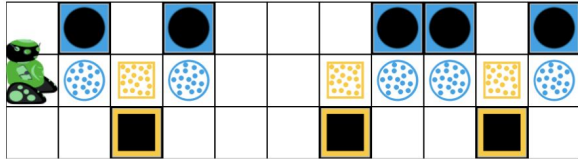


Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die eckigen Kekse in den Behältern darunter ablegen und die runden Kekse in den Behältern darüber.

Der Roboter muss 10 Felder gehen, um ans Ende zu kommen.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



gehe vorwärts

gehe nach oben

gehe nach unten

Keks aufheben

Keks ablegen

auf einem runden Keks

auf einem eckigen Keks

wiederhole 10 mal:
mache

falls
mache

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



Stufen

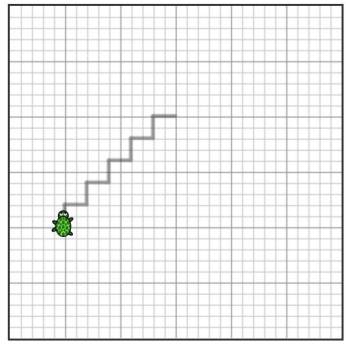
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆☆☆



Programmiere die Schildkröte:
Die Schildkröte soll die Stufen zeichnen.



gehe 1 Schritte

drehe nach links ↶

drehe nach rechts ↷

wiederhole 10 mal:

mache

Schildkröten-Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.



Labyrinth

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

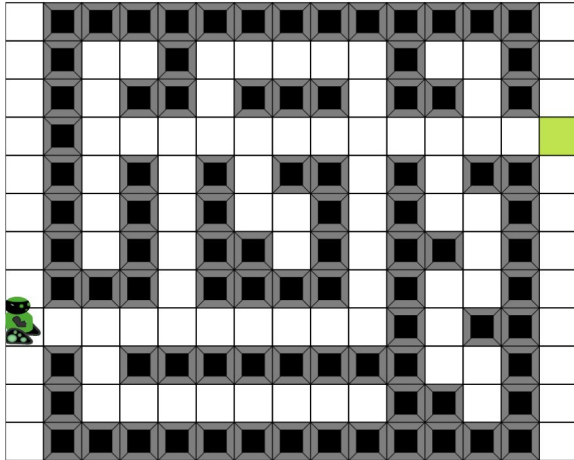
VERSION ☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll das grüne Feld erreichen, ohne gegen die Hindernisse zu laufen.

Wenn der Roboter ein Hindernis erreicht, muss er links abbiegen.



gehe vorwärts

drehe nach links

vor Hindernis

auf grünem Feld

wiederhole bis
mache

falls
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

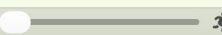
Roboter-Programm

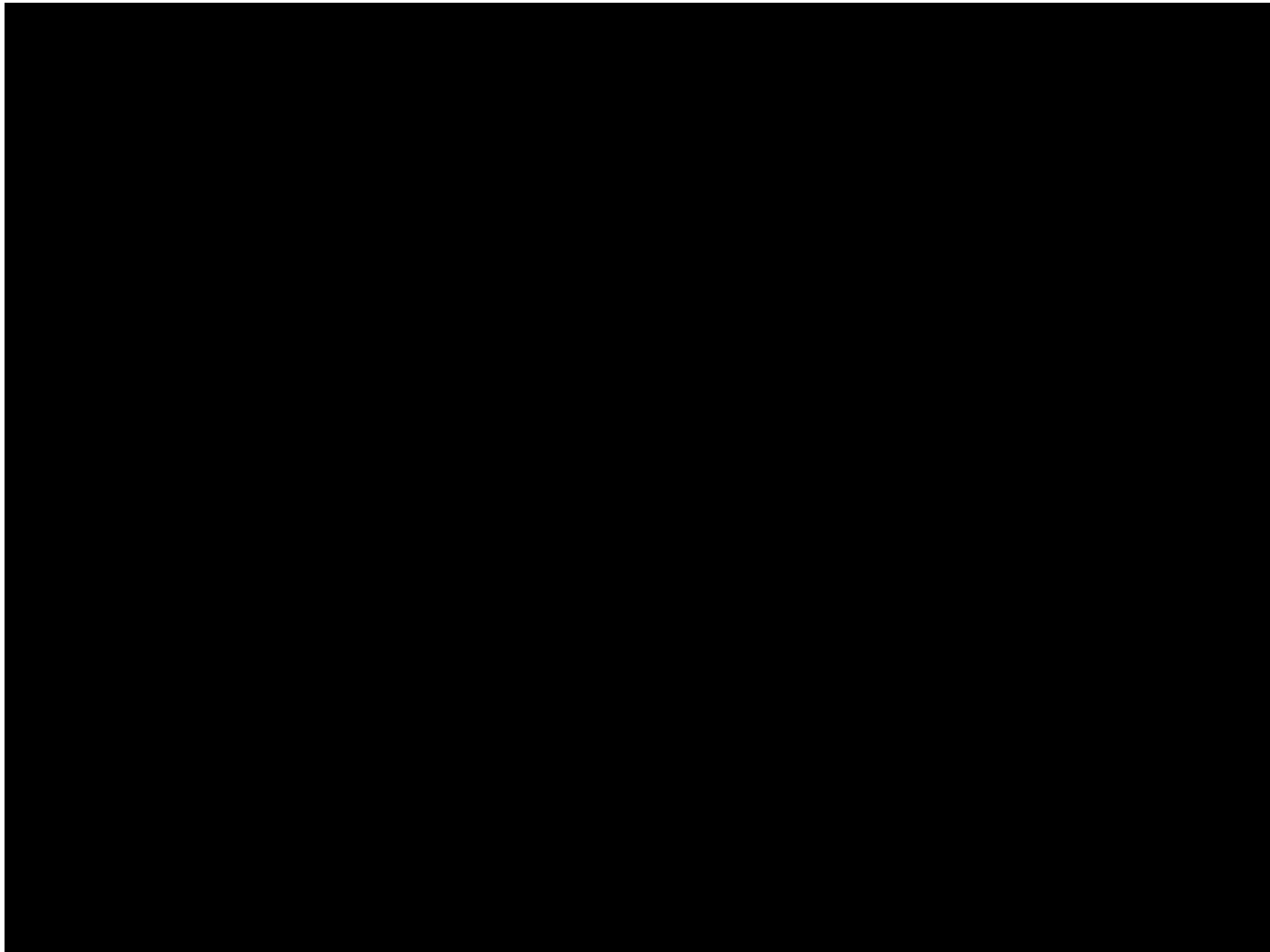
wiederhole bis auf grünem Feld

mache falls vor Hindernis

mache drehe nach links

gehe vorwärts





VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

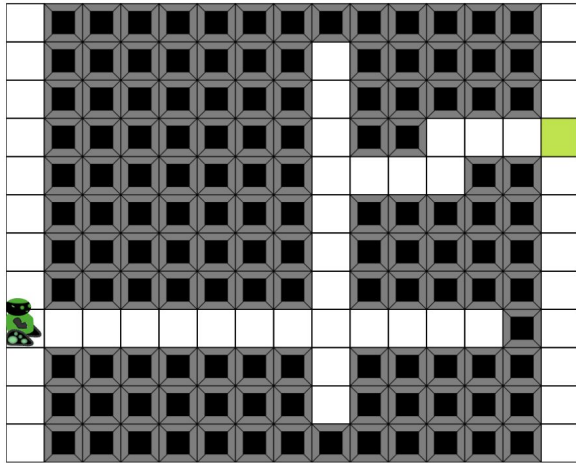


Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll das grüne Feld erreichen, ohne gegen die Hindernisse zu laufen.

Der Roboter muss durch jede Art von Labyrinth finden. Aus Sackgassen muss er wieder herausfinden.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



gehe vorwärts

drehe nach links

drehe nach rechts

vor Hindernis

auf grünem Feld

wiederhole bis
mache

falls
mache

falls
mache
sonst

Roboter-Programm

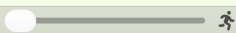
Noch 24 von 24 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



Balkendiagramm


VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Programmiere den Roboter:
Der Roboter soll die Zahl einlesen und daneben entsprechend viele Felder färben.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

														
4	◆	◆	◆	◆										

- gehe nach oben
- gehe nach unten
- gehe nach rechts
- gehe nach links
- färbe das Feld
- Zahl auf dem Feld
- wiederhole 10 mal:
 - mache
- Anzahl
- setze Anzahl auf

Roboter-Programm

Noch 12 von 12 Bausteinen verfügbar.

Roboter-Programm

gehe nach unten

setze Anzahl auf Zahl auf dem Feld

wiederhole Anzahl mal:

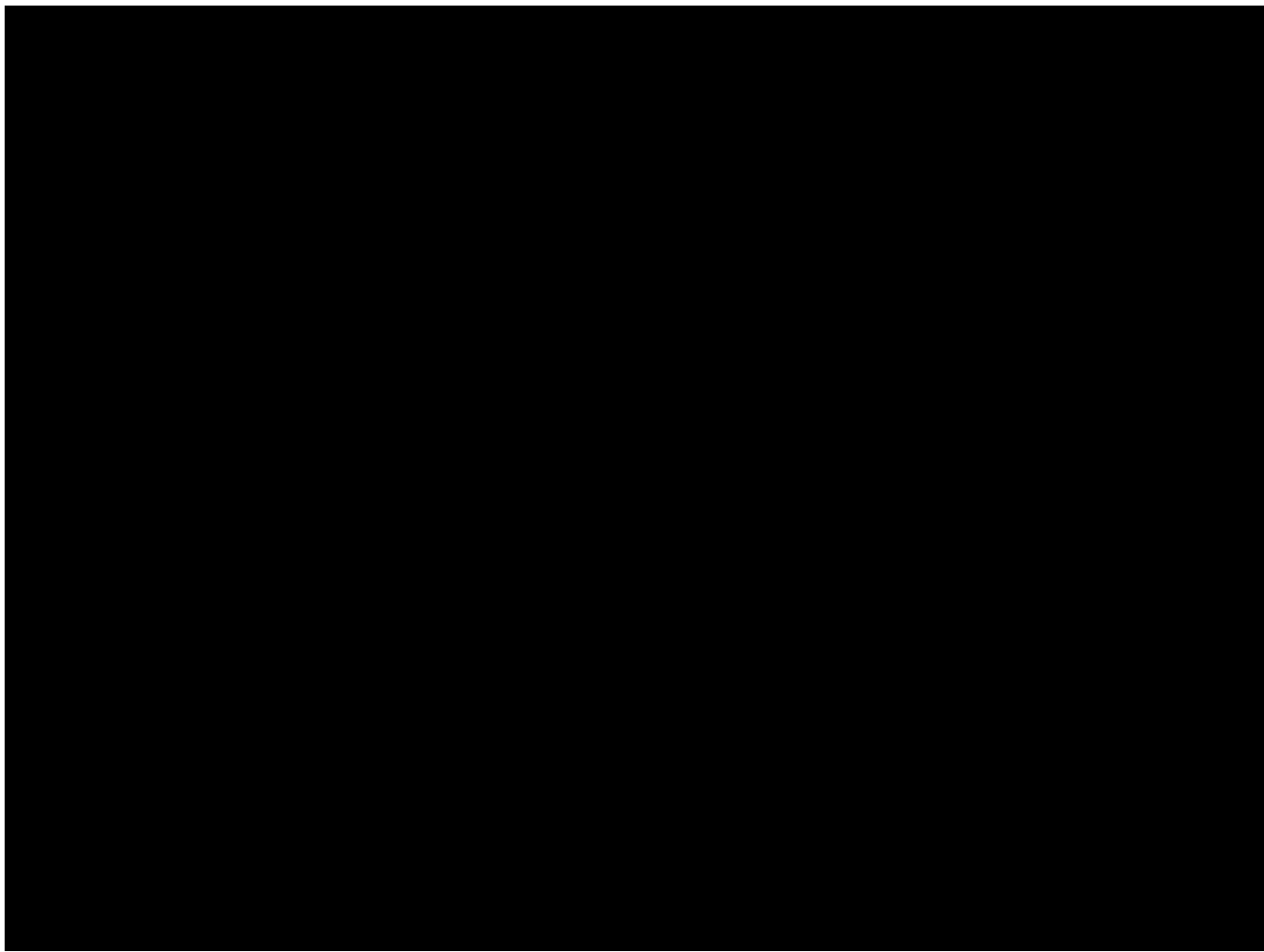
mache

- gehe nach rechts
- färbe das Feld

Noch 5 von 12

TEST 1 TEST 2 TEST 3 TEST 4

Navigation icons: back, play, pause, forward, volume, stop



VERSION ☆☆☆


VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter steht vor über eine Spalte mit fünf Zahlen. Er soll diese Zahlen einlesen und daneben jeweils entsprechend viele Felder färben.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

										
2	◆	◆								
6	◆	◆	◆	◆	◆	◆				
5	◆	◆	◆	◆	◆					
0										
1	◆									

gehe nach oben

gehe nach unten

gehe nach rechts

gehe nach links

färbe das Feld

Zahl auf dem Feld

wiederhole 10 mal:
mache

Anzahl ▾

setze Anzahl ▾ auf

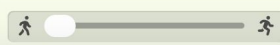
Roboter-Programm

Noch 16 von 16 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

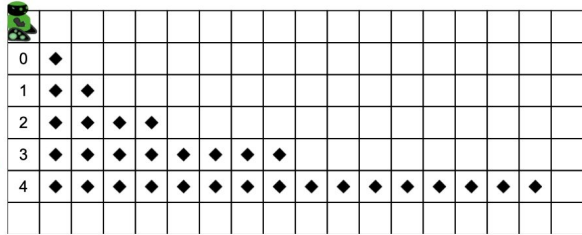
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die Felder neben den Zahlen färben. Es gilt folgende Regel:

Neben der Zahl 0 soll er ein Feld färben. Dann soll er neben jeder weiteren Zahl doppelt so viele Felder färben, wie neben der Zahl davor.



gehe nach oben

gehe nach unten

gehe nach rechts

gehe nach links

färbe das Feld

Zahl auf dem Feld

wiederhole 10 mal:
mache

1 + 1

0

Speicher 1

Speicher 2

setze Speicher 1 auf

setze Speicher 2 auf

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.



Maximum

VERSION ☆☆☆


VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**
 Der Roboter soll die zehn Zahlen, die vor ihm stehen, einlesen und die größte Zahl in das Feld mit der Null schreiben. Die größte Zahl kommt nur einmal vor.

Damit du die Variable Speicher benutzen kannst, benutze **setze Speicher auf** zu Beginn deines Programms.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

																				
	8	11	13	19	10	2	7	7	5	17										0

gehe nach rechts

ändere Zahl auf dem Feld zu

Zahl auf dem Feld

falls mache

=

wiederhole mal: mache

Speicher

setze Speicher auf

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ★★☆☆

VERSION ★☆☆☆☆


VERSION ★★★★★

Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die zehn Zahlen, die vor ihm stehen, einlesen und die größte Zahl in das Feld mit der Null schreiben. Die größte Zahl kommt nur einmal vor.

Damit du die Variable Speicher benutzen kannst, benutze `setze Speicher auf` `0` zu Beginn deines Programms.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

		8	11	13	19	10	2	7	7		17									0

gehe nach rechts

ändere Zahl auf dem Feld zu

Zahl auf dem Feld

falls
mache

==

wiederhole 10 mal:
mache

0

Speicher

setze Speicher auf

Roboter-Programm

setze Speicher auf 0 Noch 6 von 20 Bausteinen verfügbar.

wiederhole 10 mal:

mache

gehe nach rechts

falls

Speicher < Zahl auf dem Feld

mache

setze Speicher auf Zahl auf dem Feld

gehe nach rechts

gehe nach rechts

ändere Zahl auf dem Feld zu Speicher

TEST 1

TEST 2

TEST 3

Navigation icons: back, play, forward, stop, and a slider control.



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆


VERSION ☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll die zwölf Zahlen, die vor ihm stehen, einlesen und dann zu dem Feld mit der größten Zahl gehen. Die größte Zahl kommt nur einmal vor.

Damit du die Variable Speicher benutzen kannst, benutze `setze Speicher auf 0` zu Beginn deines Programms.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

													
	8	11	13	19	10	2	7	7	5	17	4	9	

gehe nach rechts

gehe nach links

Zahl auf dem Feld

falls
mache

`=`

wiederhole 10 mal:
mache

0

Speicher

setze Speicher auf

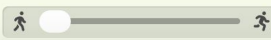
Roboter-Programm

Noch 22 von 22 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆


VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**
Der Roboter soll alle Zahlen, die auf dem Gitter stehen einlesen und dann zu dem Feld mit der größten Zahl gehen. Es gibt 8x8 Zahlen. Die größte Zahl kommt nur einmal vor.

Damit du die Variable Speicher benutzen kannst, benutze **setze Speicher auf** zu Beginn deines Programms.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

	1	9	17	10	6	17	4	7
	7	9	4	1	2	18	7	9
	15	15	19	5	10	13	6	5
	7	11	1	11	2	3	12	4
	18	1	16	1	2	10	4	9
	5	8	20	19	6	3	13	8
	1	11	9	1	2	3	9	12
	6	8	16	11	2	18	4	15

gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach oben

gehe nach unten

Zahl auf dem Feld

falls mache

==

wiederhole 10 mal:
mache

die Schleife abbrechen

0

Speicher

setze Speicher auf

Roboter-Programm

Noch 50 von 50 Bausteinen verfügbar. 

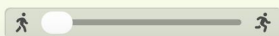
TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5



Spiegelverkehrt

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 Schreibe ein Programm, das den letzten Buchstaben des eingelesenen Wortes ausgibt.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

Eingang:
Programmieren

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Länge von " abc "

im Text Text nimm . Buchstaben

Text

setze Text auf

Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Bei der Eingabe ist etwas durcheinander gekommen. Alle Wörter wurden spiegelverkehrt eingegeben.

Schreibe ein Programm, das die Eingabe einliest und spiegelverkehrt ausgibt – und damit das richtige Wort.

Damit du die Variablen benutzen kannst, musst du sie auf einen Wert setzen. Benutze dazu `setze Variable auf`. Manchmal ist der Wert auch `" "`.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

Eingang:
kitamrofni

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Länge von " abc "

im Text Text nimm . Buchstaben

an etwas Text anhängen

" "

zähle i von 1 bis 10 in Schritten von 1
mache

Text

Ausgabe

i

setze Text auf

setze Ausgabe auf

setze i auf

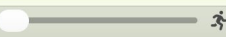
Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Bei der Eingabe ist etwas durcheinander gekommen. Die Buchstaben wurden vertauscht: der 1. mit dem 2., der 3. mit dem 4. und so weiter.

Schreibe ein Programm, das die Eingabe einliest, die vertauschten Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringt und das Wort richtig ausgibt.

Beispiel: nlofmrtaki -> Informatik

Damit du die Variablen benutzen kannst, musst du sie auf einen Wert setzen. Benutze dazu **setze Variable auf**. Manchmal

Eingang:
nlofmrtaki

Ausgabe:

```

schreibe
lies Zeile
Länge von " abc "
im Text Text nimm . Buchstaben
an etwas Text anhängen
" "
zähle i von 1 bis 10 in Schritten von 1
mache
0
1 + 1
Text
Ausgabe
i
setze Text auf
setze Ausgabe auf
setze i auf
    
```

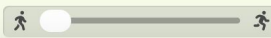
Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3




EAN

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll prüfen, ob die Zahl auf dem Feld vor ihm gerade ist. Ist die Zahl gerade, soll er das Feld hinter der Zahl färben.

Hinweis: Eine Zahl x ist genau dann gerade, wenn sie durch 2 teilbar ist: $\text{Rest von } x \div 2 = 0$.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



gehe nach rechts

färbe das Feld

Zahl auf dem Feld

falls
mache

0

Rest von 64 ÷ 10

Speicher

setze Speicher auf

Roboter-Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.

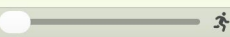
TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

Programmiere den Roboter:

Der Roboter steht vor 13 Zahlen. Er soll alle Zahlen addieren und überprüfen, ob das Ergebnis gerade ist. Ist das Ergebnis gerade, soll er das Feld nach den Zahlen färben.

Hinweis: Eine Zahl x ist genau dann gerade, wenn sie durch 2 teilbar ist: $\text{Rest von } x \div 2 = 0$.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	8	◆
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

gehe nach rechts

färbe das Feld

Zahl auf dem Feld

falls mache

$=$

0

Rest von 64 ÷ 10

1 + 1

wiederhole 10 mal: mache

Speicher 1

Speicher2

setze Speicher 1 auf

setze Speicher2 auf

Roboter-Programm

Noch 22 von 22 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**


Der Roboter steht vor 13 Zahlen. Jede zweite Zahl soll mit drei multipliziert und dann alle Zahlen addiert werden.

Wenn das Ergebnis durch 10 teilbar ist, soll der Roboter das Feld hinter den Zahlen einfärben.

Ein Beispiel: 1 2 3 4 5 -> 1 + 3·2 + 3 + 3·4 + 5 = 27 -> 27 ist nicht durch 10 teilbar.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Tests

[+ WEITERE HINWEISE](#)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	8	◆
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

gehe nach rechts

färbe das Feld

Zahl auf dem Feld

falls mache

=

falls mache sonst

0

Rest von 64 + 10

1 + 1

wiederhole 10 mal: mache

Speicher 1

Speicher 2

setze Speicher 1 auf

Roboter-Programm

Noch 35 von 35 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3

⏪ ⏩ ⏴ ⏵ ⏴ ⏵

