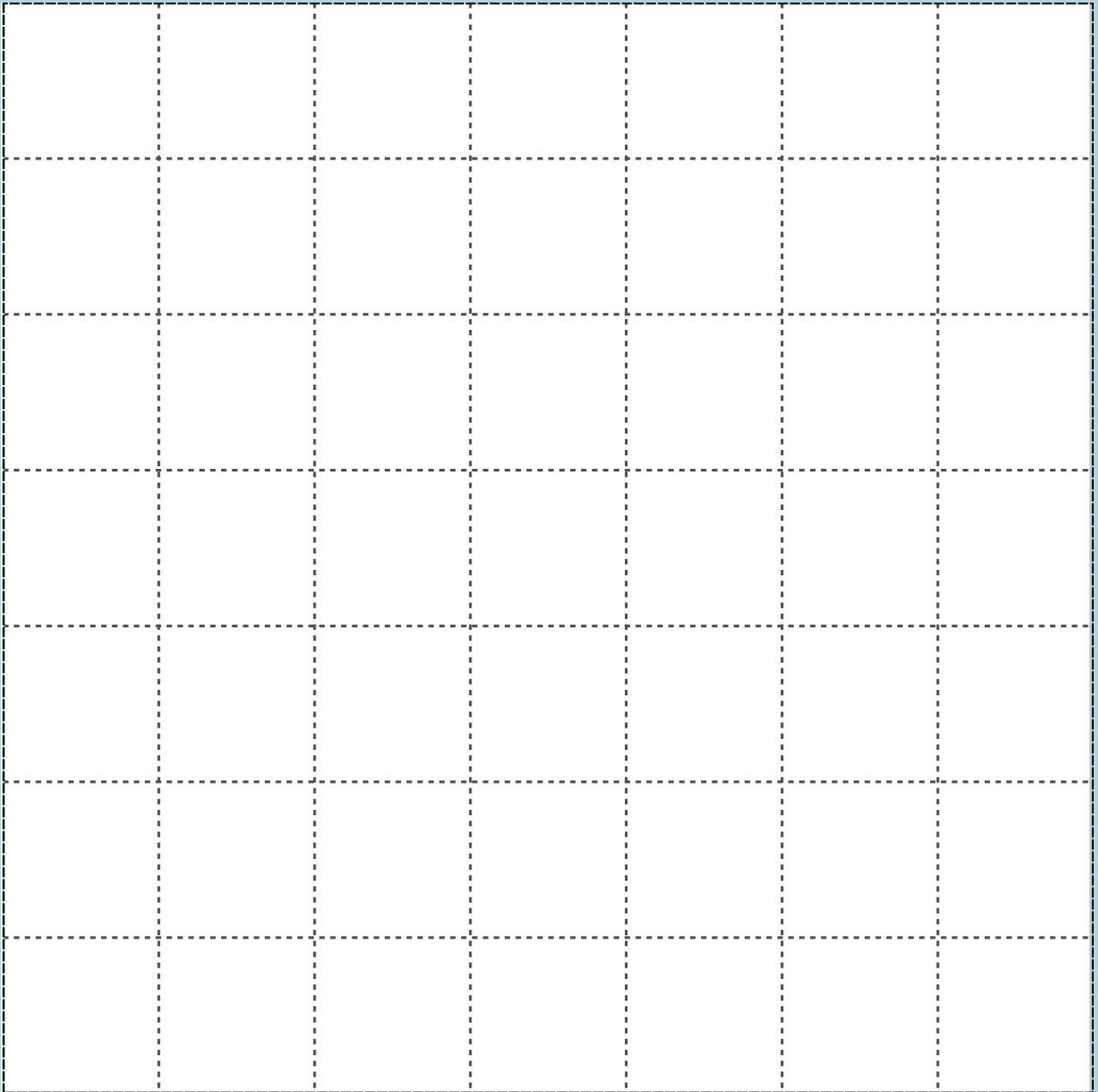


# Wir programmieren uns selbst! – Mein Plan

## Arbeitsblatt: Spielfeld Skizze

Wieviele Felder hat dein Spielfeld? Ändere die Skizze damit sie gleich viele Felder hat wie dein Spielfeld (umrande oder streiche durch).



### Die Legende für deinen Plan



**Startpunkt**



**Ziel**



**Hindernis**  
(darf nicht betreten werden)



**Gegenstand**  
(muß aufgehoben werden)

## Befehle

Erstellt eure eigenen Symbole für die folgenden Befehle. Sie müssen verständlich sein!



**Vorwärts**

(Ein Feld nach vorne)



**Rückwärts**

(Ein Feld rückwärts)



**Drehe-Links**

(Links drehen 90°)



**Drehe-Rechts**

(Rechts drehen 90°)



**Aufheben**

(Gegenstand aufheben)



**Ablegen**

(Gegenstand ablegen)



**???**



## Arbeitsblatt: Unser Programm

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

## Debugging-Notizen

Was ist schiefgelaufen? In welchem Schritt?

---

---