

# Übung: Abweisender Zyklus und Zählzyklus

Erstelle für die folgende Probleme möglichst kurze Karol-Programme! Übernimm nach erfolgreichem Test jeweils das Struktogramm auf die Rückseite des Arbeitsblattes!

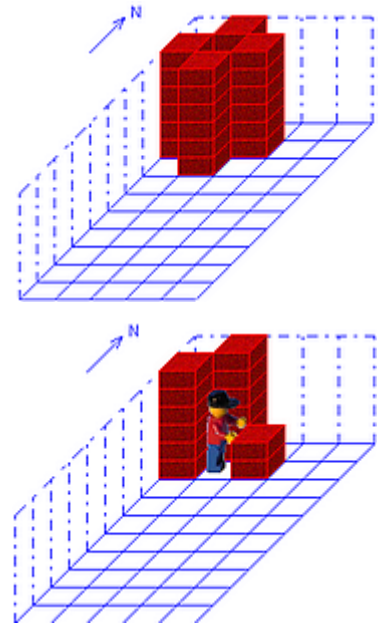
Verwende ausschließlich die bisher behandelten Kontrollstrukturen (Sequenz, Zählzyklus, abweisender Zyklus)! Wenn nicht anders angegeben, müssen deine Programme "allgemeingültig" sein (also in Welten verschiedener Größe ausführbar sein und die Probleme lösen)!

## Problem ①

Karol mauert sich ein, indem er 4 Säulen zu je 6 Ziegeln um sich baut!

Anschließend befreit er sich wieder durch "Aufheben" aller Ziegel!

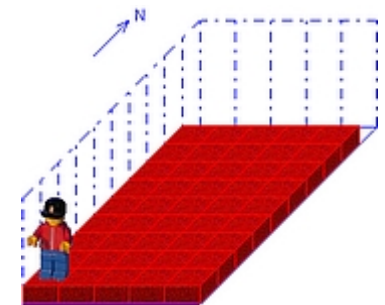
[16 Programmzeilen]



## Problem ②

Karol pflastert eine Fläche, die in der Breite unverändert ist, aber in der Länge durchaus variiert werden kann!

[15 Programmzeilen]



## Problem ③

Karol soll beliebig viele Ziegel, die irgendwo in einer Reihe liegen, aufsammeln!

Diese Ziegel musst du mit Karol vorher erstmal platzieren und ihn dann wieder in die Ausgangsposition bringen.



Überlege vorher genau, ob dein Programm funktionieren kann! Nach einem misslungenen Testlauf musst du nämlich die Welt wieder herrichten!

[6 Programmzeilen]

