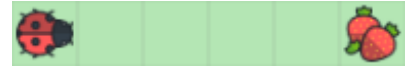


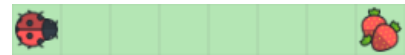
## Ada7.de: Kara sammelt Erdbeeren - Grundlagen Javascript

### ① Einen Code erklären: Eine alternative Lösung für 1.6

- Lies dir den folgenden Code durch. Zeile 1 beinhaltet zwei neue Elemente.
- Tippe den folgenden Code in Aufgabe 6 der Grundlagen ein.
- Schreibe mithilfe der Kommentarzeichen `/*` und `*/` in den Code, was die einzelnen Befehle bewirken



Level 1.6: Welt 1



Level 1.6: Welt 2 (Hier muss es auch funktionieren)

JavaScript

```

1 while (!kara.onBerry()) {
2   kara.move();
3 }
4
5 alert("Juhu!"); /* Textausgabe nach Ende der While-Schleife*/
6

```

Eine knappe Lösung für Aufgabe 1.6

### ② Abschließen der Grundlagen

- Löse Aufgaben 7 bis 10.
- Nutze das digitale Schulbuch zu JavaScript über den QR-Code rechts oder angegebenen Link.
- Achte bei Fehlermeldungen darauf, was für ein Fehler angezeigt wird
- Häufige Fehler: Fehlendes Semikolon am Ende und fehlende geschweifte Klammer



[buch.informatik.cc](http://buch.informatik.cc)

JavaScript

### ③ Vertiefen der Grundlagen

- Löse Aufgaben 11 bis 14.
- Tipp: Zeichne dir auf Karopapier genau auf, wie Kara sich bewegen wird, um Fehler zu ermitteln. Endlose While-Schleifen führen dazu, dass du nicht siehst, wie Kara sich bewegt.

```

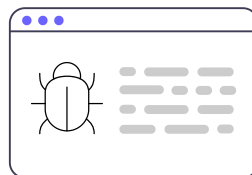
1 if(kara.treeFront()) {
2   alert("Aua, ein Baum!");
3 }
4 else {
5   kara.move();
6 }

```

Immer praktisch: If-Anweisung



[Kara-Editor](#)



JavaScript

```

1 kara
2 Sensoren: onBerry(), treeFront(), treeLeft(), treeRight(), mushroomFront()
3 Aktoren: move(), turnLeft(), turnRight(), putBerry(), removeBerry()
4
5 alert(text), prompt(text), confirm(text)

```

Befehle, um Kara zu steuern. Wichtig: "kara." davor und ein Semikolon am Ende!