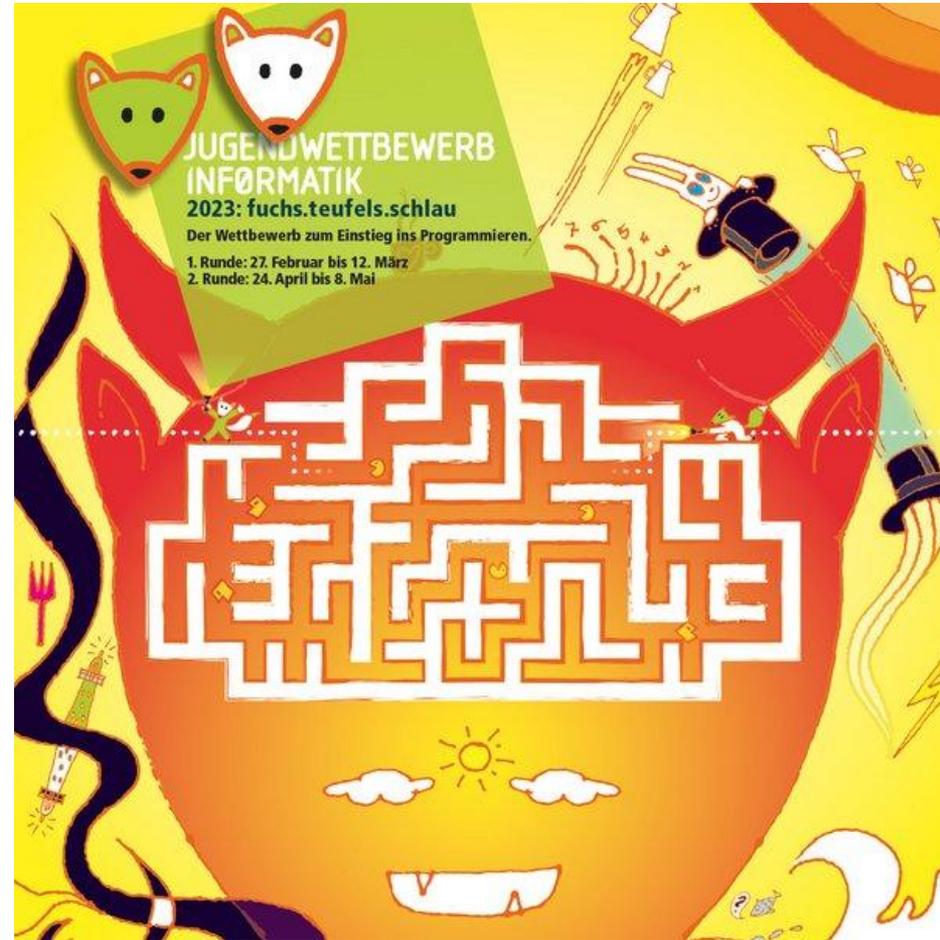


# Jugendwettbewerb Informatik 2023

1. Runde



**Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2023 Runde 1: Jgst. 3 – 6**

Dauer: 60 Minuten

Murmeln



Quadrate



Fischen



Rasenroboter



Dominosteine aufheben



Text



**Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2023 Runde 1: Jgst. 7 – 9**

Dauer: 60 Minuten

Fischen



Dominosteine aufheben



Felder färben



Rechnen



Holzpyramide



Hangman



**Wettbewerb: Jugendwettbewerb Informatik 2023 Runde 1: ab Jgst. 10**

Fischen



Felder färben



Holzpyramide



Hangman



Werkzeugteile sammeln



Seenotrettung



**Murmeln**

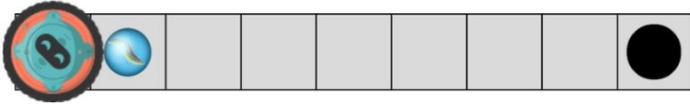
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆



Programmiere den Roboter:  
Der Roboter soll die Murmel im Loch ablegen.



gehe nach rechts

hebe Murmel auf

lege Murmel ab

wiederhole 10 mal:  
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

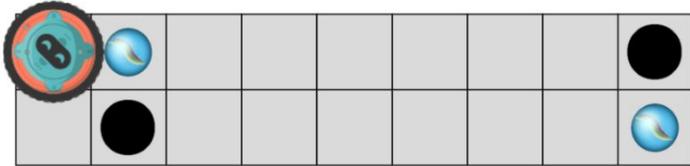
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:  
Der Roboter soll in jedem Loch eine Murmel ablegen.

**Hinweis:** Der Roboter kann immer nur eine Murmel tragen. In jedes Loch passt genau eine Murmel.



gehe nach oben

gehe nach rechts

gehe nach unten

gehe nach links

hebe Murmel auf

lege Murmel ab

wiederhole 10 mal:

mache

Roboter-Programm

Noch 12 von 12 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

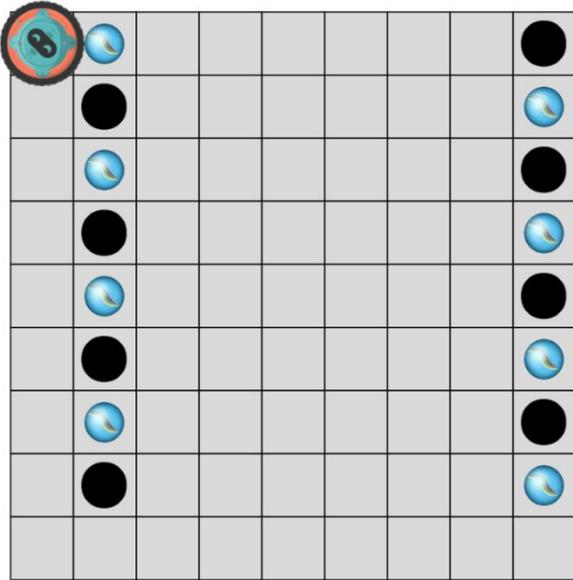
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll in jedem Loch eine Murmel ablegen.

**Hinweis:** Der Roboter kann immer nur eine Murmel tragen. In jedes Loch passt genau eine Murmel.



gehe nach oben

gehe nach rechts

gehe nach unten

gehe nach links

hebe Murmel auf

lege Murmel ab

wiederhole 10 mal:

mache

Roboter-Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.



**Quadrante**

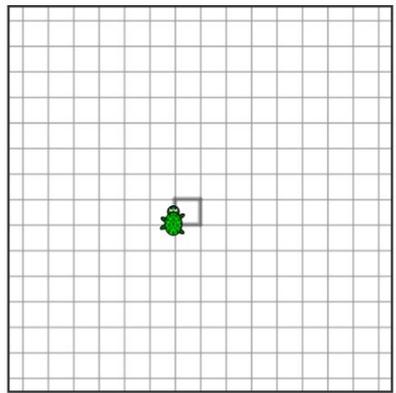
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere die Schildkröte:  
Die Schildkröte soll das Quadrat nachmalen.



drehe nach rechts

Schildkröten-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

gehe 1 Schritte

wiederhole 10 mal:  
mache



VERSION ☆☆☆

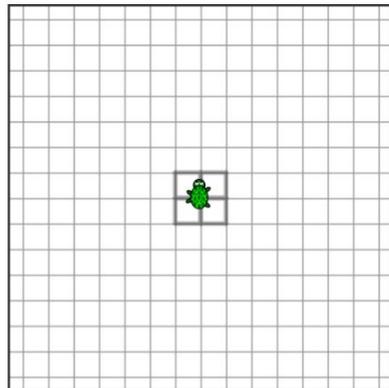
VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere die Schildkröte:

Die Schildkröte soll die Quadrate nachmalen.



drehe nach rechts ▾

Schildkröten-Programm

Noch 7 von 7 Bausteinen verfügbar.



gehe 1 Schritte

wiederhole 10 mal:

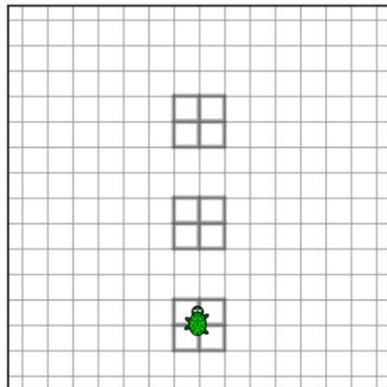
mache

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

- 📄 **Programmiere die Schildkröte:**  
Die Schildkröte soll die Quadrate nachmalen.



drehe nach rechts ▾

gehe 1 Schritte

hebe Stift ab

setze Stift auf

wiederhole 10 mal:  
mache

Schildkröten-Programm

Noch 12 von 12 Bausteinen verfügbar.



**Fischen**

VERSION ☆☆☆

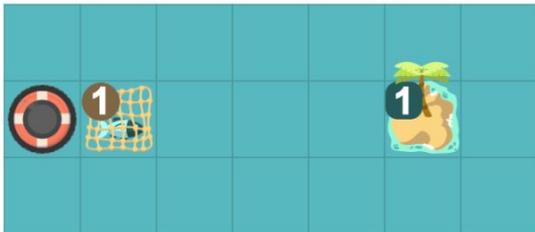
VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll den Fisch aus dem Netz auf die Insel bringen.



gehe nach rechts

nimm Fisch

liefere Fisch ab

wiederhole 10 mal:  
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die drei Fische aus den Netzen auf die Insel bringen.

**Hinweis:** Der Roboter kann beliebig viele Fische tragen. Mit dem Baustein **liefere Fisch ab** liefert er einen der getragenen Fische ab.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe nach rechts

nimm Fisch

liefere Fisch ab

auf Insel

auf Fisch

wiederhole 10 mal:  
machefalls  
mache

Roboter-Programm

Noch 12 von 12 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

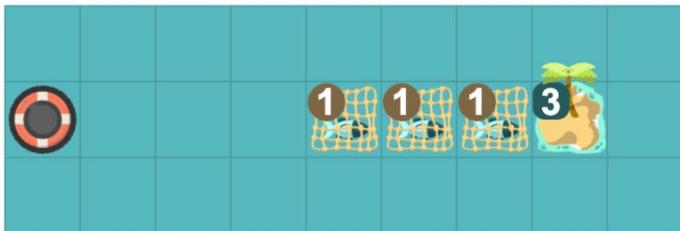
VERSION ☆☆☆

 Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die drei Fische aus den Netzen auf die Insel bringen.

**Hinweis:** Der Roboter kann beliebig viele Fische tragen. Mit dem Baustein **liefere Fisch ab** liefert er einen der getragenen Fische ab.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe nach rechts

nimm Fisch

liefere Fisch ab

auf Insel

auf Fisch

wiederhole 10 mal:  
machefalls  
mache

Roboter-Programm

Noch 12 von 12 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll den Fisch aus dem Netz auf die Insel bringen.

**Hinweis:** Das Netz liegt immer oberhalb der Insel. Die Randfelder sind immer leer.

*Beachte:* Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.



TEST 1

TEST 2

gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

nimm Fisch

liefere Fisch ab

auf Insel

auf Fisch

wiederhole 10 mal:

mache

falls

mache

Roboter-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll den Fisch aus dem Netz auf die Insel bringen.

**Hinweis:** Das Netz liegt immer oberhalb der Insel. Die Randfelder sind immer leer.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



TEST 1

TEST 2



gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

nimm Fisch

liefere Fisch ab

auf Insel

auf Fisch

wiederhole 10 mal:

mache

falls

mache

Roboter-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.



# Rasenroboter

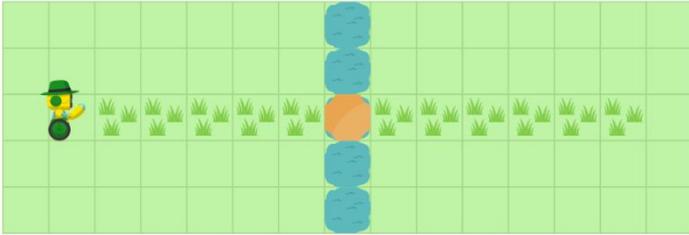
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

- ⓔ **Programmiere den Roboter:**  
Der Roboter soll das hohe Gras 🌿 vor ihm mähen mähen.

**Hinweis:** Beim Betreten eines Feldes mäht der Roboter das hohe Gras automatisch.



gehe vorwärts

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

wiederhole 10 mal:  
mache

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll das hohe Gras 🌿 vor ihm mähen. In jeden Erdhaufen soll er eine Blume pflanzen.

**Hinweis:** Beim Betreten eines Feldes mäht der Roboter das hohe Gras automatisch.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe vorwärts

pflanze Blume

auf Erdhaufen

wiederhole 10 mal:  
machefalls  
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll das hohe Gras 🌿 mähen. In jeden Erdhaufen soll er eine Blume pflanzen.

**Hinweis:** Beim Betreten eines Feldes mäht der Roboter das hohe Gras automatisch.

Blumen, die in einen Erdhügel gepflanzt wurden, werden beim erneuten überfahren wieder abgemäht.



drehe nach links

drehe nach rechts

gehe vorwärts

gehe rückwärts

pflanze Blume

auf Erdhaufen

wiederhole 10 mal:

mache

falls

mache

Roboter-Programm

Noch 27 von 27 Bausteinen verfügbar.



**Dominosteine aufheben**

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

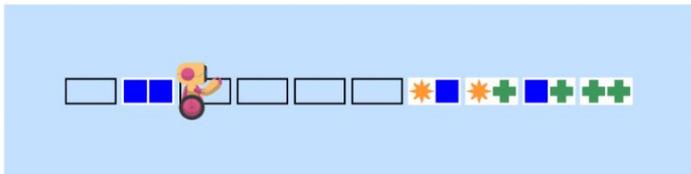
📄 Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll rechts alle Dominosteine **aufheben**, die an den Stein links passen. Ein Stein passt, wenn mindestens ein Symbol übereinstimmt. Siehe auch "Weitere Hinweise".

**Hinweis:** Der linke Stein ist in allen Testfällen gleich. Die Anordnung der Steine und die Position des Roboters ist in allen Testfällen gleich.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen

WEITERE HINWEISE



gehe vorwärts

Roboter-Programm

Noch 6 von 6 Bausteinen verfügbar.

hebe Dominostein auf

auf gelben Stern

auf grünen Kreuz

auf blauen Quadrat

wiederhole 10 mal:  
machefalls  
mache

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

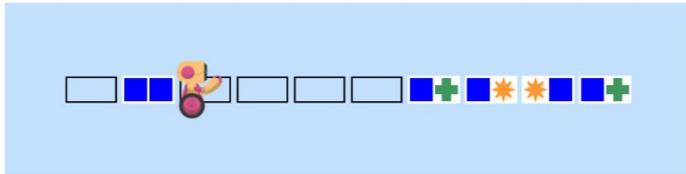


Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll rechts alle Dominosteine **aufheben**, die an den Stein links passen. Ein Stein passt, wenn mindestens ein Symbol übereinstimmt. Siehe auch "Weitere Hinweise".

**Hinweis:** Der linke Stein ist in allen Testfällen gleich. Die Anordnung der Steine und die Position des Roboters ist in allen Testfällen gleich.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen

[WEITERE HINWEISE](#)

gehe vorwärts

Roboter-Programm

Noch 6 von 6 Bausteinen verfügbar.



hebe Dominostein auf

auf gelben Stern

auf grünen Kreuz

auf blauen Quadrat

wiederhole 10 mal:

mache

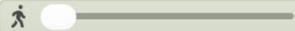
falls

mache

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

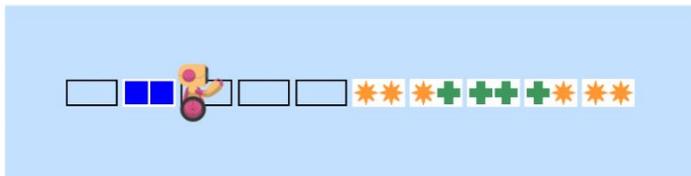


Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll rechts alle Dominosteine **aufheben**, die an den Stein linken Stein passen. Ein Stein passt, wenn mindestens ein Symbol übereinstimmt. Siehe auch "Weitere Hinweise".

**Hinweis:** Der linke Stein ist in allen Testfällen gleich. Die Anordnung der Steine und die Position des Roboters ist in allen Testfällen gleich.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen

[+ WEITERE HINWEISE](#)

gehe vorwärts

Roboter-Programm

Noch 6 von 6 Bausteinen verfügbar.



hebe Dominostein auf

auf gelben Stern

auf grünen Kreuz

auf blauen Quadrat

wiederhole 10 mal:

mache

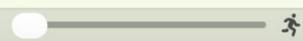
falls

mache

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

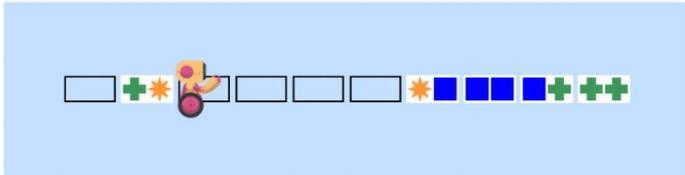


Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll rechts alle Dominosteine **aufheben**, die an den Stein links passen. Ein Stein passt, wenn mindestens ein Symbol übereinstimmt. Siehe auch "Weitere Hinweise".

**Hinweis:** Der linke Stein ist in allen Testfällen gleich. Die Anordnung der Steine und die Position des Roboters ist in allen Testfällen gleich.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen

[+ WEITERE HINWEISE](#)

gehe vorwärts

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.



hebe Dominostein auf

auf gelben Stern

auf grünen Kreuz

auf blauen Quadrat

wiederhole 10 mal:

mache

falls

mache

oder

TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

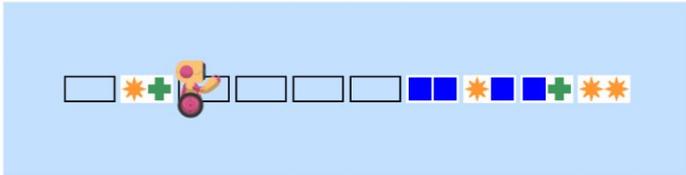
VERSION ☆☆☆☆☆☆☆

 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll rechts alle Dominosteine **aufheben**, die an den Stein links passen. Ein Stein passt, wenn mindestens ein Symbol übereinstimmt. Siehe auch "Weitere Hinweise".

**Hinweis:** Der linke Stein ist in allen Testfällen gleich. Die Anordnung der Steine und die Position des Roboters ist in allen Testfällen gleich.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen

[+ WEITERE HINWEISE](#)

gehe vorwärts

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

hebe Dominostein auf

auf gelben Stern

auf grünen Kreuz

auf blauen Quadrat

wiederhole 10 mal:  
machefalls  
mache

oder

TEST 1

TEST 2

TEST 3





VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll alle Dominosteine **aufheben**, die in die Lücke zwischen den Steinen links passen. Ein Stein passt, wenn die Symbole übereinstimmen. Siehe auch "Weitere Hinweise".

**Hinweis:** Die linken Steine sind in allen Testfällen gleich. Die Anordnung der Steine und die Position des Roboters ist in allen Testfällen gleich.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen

🔗 WEITERE HINWEISE



gehe vorwärts

hebe Dominostein auf

drehe nach links

drehe nach rechts

drehe um

auf gelben Stern

auf grünen Kreuz

auf blauen Quadrat

wiederhole 10 mal:

mache

falls

mache

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

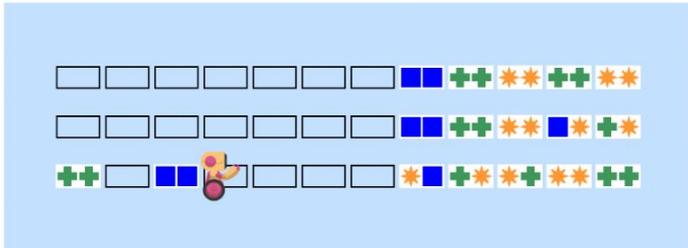
📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll alle Dominosteine **aufheben**, die in die Lücke zwischen den Steinen links passen. Ein Stein passt, wenn die Symbole übereinstimmen. Siehe auch "Weitere Hinweise".

**Hinweis:** Die linken Steine sind in allen Testfällen gleich. Die Anordnung der Steine und die Position des Roboters ist in allen Testfällen gleich.

Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen

[+ WEITERE HINWEISE](#)



gehe vorwärts

hebe Dominostein auf

drehe nach links

drehe nach rechts

drehe um

auf gelben Stern

auf grünen Kreuz

auf blauen Quadrat

wiederhole 10 mal:  
mache

falls  
mache

oder

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



**Text**

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll in dem Text in der Eingabe das erste Auftreten des Buchstabens **m** suchen. Die Position von **m** soll ausgegeben werden.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Informatik!

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text

Text

suche

erstes

Auftreten von

" abc "

Text

setze Text auf

Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll in dem Text in der Eingabe das erste Auftreten des Buchstabens **m** suchen. Die Position von **m** soll ausgegeben werden.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Der Jugendwettbewerb

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text **Text** suche **erstes** Auftreten von **“ abc ”****Text**setze **Text** auf

Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll in dem Text in der Eingabe das erste Auftreten des Buchstabens **m** suchen. Die Position von **m** soll ausgegeben werden.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Ich programmiere.

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text **Text** suche **erstes** Auftreten von **“ abc ”****Text**setze **Text** auf

Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll von dem Text in der Eingabe den Teil ab dem 5. Buchstaben ausgeben.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Jugendwettbewerb

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text **Text** nimm Teil ab . bis . Buchstabe

0

Text

setze Text auf

Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll von dem Text in der Eingabe den Teil ab dem 5. Buchstaben ausgeben.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Bundesweite Inform

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text **Text** nimm Teil ab bis Buchstabe

0

Text

setze Text auf

Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll von dem Text in der Eingabe den Teil ab dem 5. Buchstaben ausgeben.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:

Hallo Team!

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text

Text

nimm Teil ab

.

bis

.

Buchstabe

0

Text

setze Text auf

Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll von dem Text in der Eingabe den Teil ab dem ersten **m** ausgeben.

**Hinweis:** Der Text in der Eingabe enthält immer ein **m**.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Ich finde Informat

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text **Text** suche erstes Auftreten von "abc"im Text **Text** nimm Teil ab . bis . Buchstabe**Text****Position**setze **Text** aufsetze **Position** auf

Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll von dem Text in der Eingabe den Teil ab dem ersten **m** ausgeben.

**Hinweis:** Der Text in der Eingabe enthält immer ein **m**.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Das große Finale f

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text **Text** suche **erstes** Auftreten von **“ abc ”**im Text **Text** nimm Teil ab **.** bis **.** Buchstabe**Text****Position**setze **Text** aufsetze **Position** auf

Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll von dem Text in der Eingabe den Teil ab dem ersten **m** ausgeben.

**Hinweis:** Der Text in der Eingabe enthält immer ein **m**.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Programmieren und

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

im Text **Text** suche **erstes** Auftreten von **“ abc ”**im Text **Text** nimm Teil ab **.** bis **.** Buchstabe**Text****Position**setze **Text** aufsetze **Position** auf

Programm

Noch 15 von 15 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



Felder färben

VERSION ☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll das markierte Feld  am Ende der Zeile färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der Zeile gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



TEST 1

TEST 2

gehe nach rechts

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade

0

1 + 1

falls  
machewiederhole 10 mal:  
mache

Anzahl gefärbt

setze Anzahl gefärbt auf

erhöhe Anzahl gefärbt um 1

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

- 📄 **Programmiere den Roboter:**  
Der Roboter soll das markierte Feld  am Ende der Zeile färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der Zeile gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe nach rechts

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade ▾

0

1 + ▾ 1

falls  
machewiederhole 10 mal:  
mache

Anzahl gefärbt ▾

setze Anzahl gefärbt ▾ auf

erhöhe Anzahl gefärbt ▾ um 1

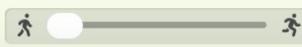
Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2



VERSION ☆☆☆

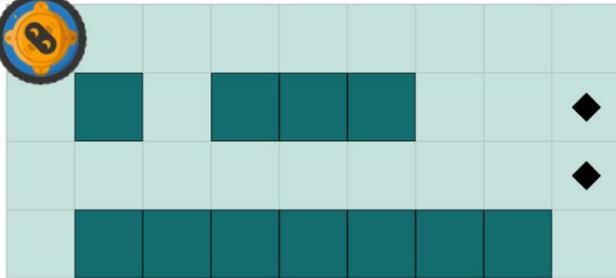
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll in den Zeilen unter sich die markierten Felder  am Ende der Zeilen färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der Zeile gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade

0

1 + 1

falls  
machewiederhole 10 mal:  
mache

Anzahl gefärbt

setze Anzahl gefärbt auf

Roboter-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

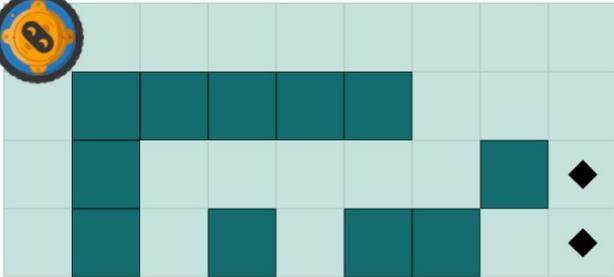
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

ⓔ **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll in den Zeilen unter sich die markierten Felder **◆** am Ende der Zeilen färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der Zeile gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade

0

1 + 1

falls  
machewiederhole 10 mal:  
mache

Anzahl gefärbt

setze Anzahl gefärbt auf

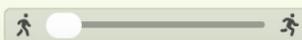
Roboter-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll in den Zeilen unter sich die markierten Felder **◆** am Ende der Zeilen färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der Zeile gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade ▾

0

1 + 1

falls  
machewiederhole 10 mal:  
mache

Anzahl gefärbt ▾

setze Anzahl gefärbt ▾ auf

Roboter-Programm

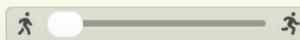
Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

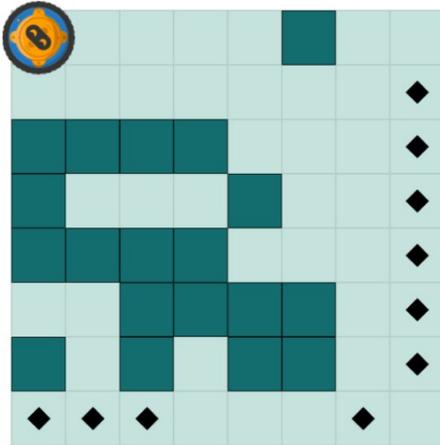
VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll die markierten Felder  am Ende der Zeile bzw. Spalte färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der jeweiligen Zeile oder Spalte gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

gehe nach oben

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade

0

1 + 1

falls mache

wiederhole 10 mal:

mache

Anzahl gefärbt

Roboter-Programm

Noch 50 von 50 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

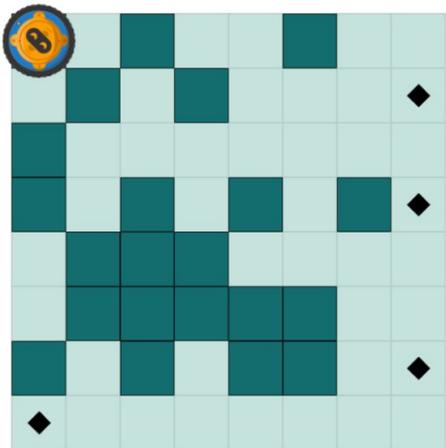
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die markierten Felder  am Ende der Zeile bzw. Spalte färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der jeweiligen Zeile oder Spalte gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



TEST 1

TEST 2

TEST 3



gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

gehe nach oben

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade

0

1 + 1

falls  
machewiederhole 10 mal:  
mache

Anzahl gefärbt

Roboter-Programm

Noch 50 von 50 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

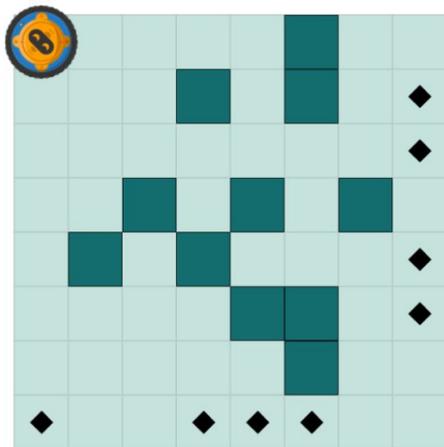
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

📄 **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll die markierten Felder  am Ende der Zeile bzw. Spalte färben. Ein Feld ist markiert, wenn die Anzahl der gefärbten Felder in der jeweiligen Zeile oder Spalte gerade ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



TEST 1

TEST 2

TEST 3



gehe nach rechts

gehe nach links

gehe nach unten

gehe nach oben

färbe Feld

Farbe auf Feld

0 ist gerade

0

1 + 1

falls  
machewiederhole 10 mal:  
mache

Anzahl gefärbt

Roboter-Programm

Noch 50 von 50 Bausteinen verfügbar.



**Rechnen**

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

**E** Programmiere den Roboter:

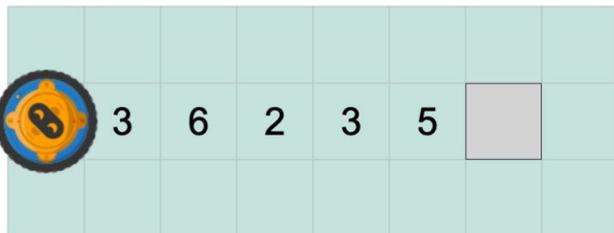
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die Summe aller Ziffern berechnen.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

erhöhe RoboterGedächtnis um 1

Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

 **Programmiere den Roboter:**

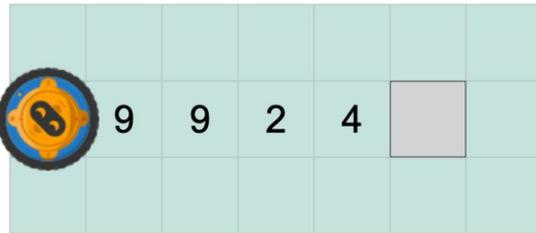
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die Summe aller Ziffern berechnen.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

erhöhe RoboterGedächtnis um 1

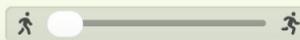
Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar. 

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

**Programmiere den Roboter:**

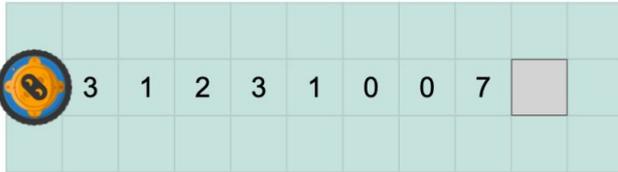
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die Summe aller Ziffern berechnen.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

erhöhe RoboterGedächtnis um 1

Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar. 

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

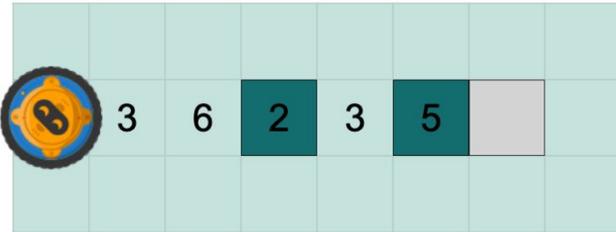
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die eingefärbten Ziffern  subtrahieren und die anderen addieren.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

Farbe auf Feld

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

falls  
mache  
sonst

RoboterGedächtnis

Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

**E** Programmiere den Roboter:

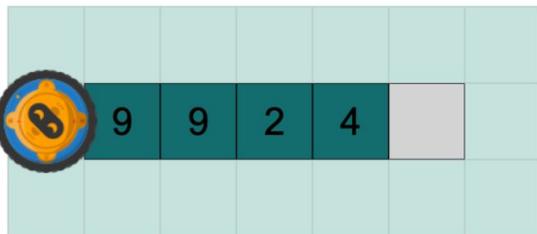
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die eingefärbten Ziffern  subtrahieren und die anderen addieren.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

Farbe auf Feld

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

falls  
mache  
sonst

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

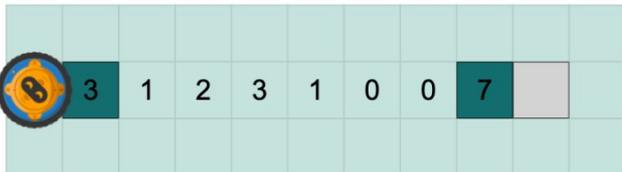
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die eingefärbten Ziffern  subtrahieren und die anderen addieren.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

Farbe auf Feld

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

falls  
mache  
sonst

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

**ⓔ** **Programmiere den Roboter:**

Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die Ziffernabwechsend subtrahieren und addieren.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:

	3	6	2	3	5	<input type="text"/>
--	---	---	---	---	---	----------------------

gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

falls  
mache

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

erhöhe RoboterGedächtnis um 1

Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

**Programmiere den Roboter:**

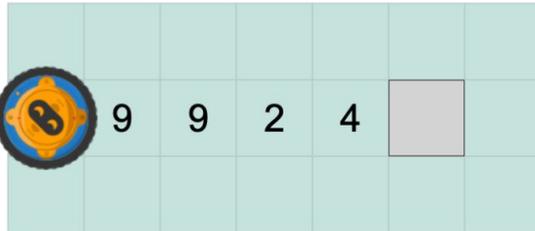
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die Ziffernabwechsend subtrahieren und addieren.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

falls  
mache

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

erhöhe RoboterGedächtnis um 1

Roboter-Programm

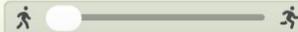
Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2

TEST 3



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

**Programmiere den Roboter:**

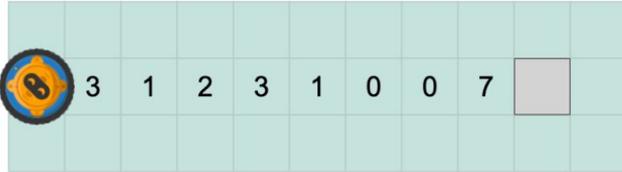
Der Roboter soll die ziffernweise über mehrere Felder verteilte Zahl zusammen fassen. Die neue Zahl muss am Ende auf der grauen Tafel  stehen.

Um die Zahl zusammen zu fassen, soll der Roboter die Ziffernabwechsend subtrahieren und addieren.

**Beispiel:**

Zahl:

Zusammenfassung:



gehe nach rechts

gehe nach links

schreibe Zahl

lies Zahl

auf Zahl

wiederhole solange  
mache

1 + 1

0

falls  
mache

RoboterGedächtnis

setze RoboterGedächtnis auf

erhöhe RoboterGedächtnis um 1

Roboter-Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



# Holzpyramide

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

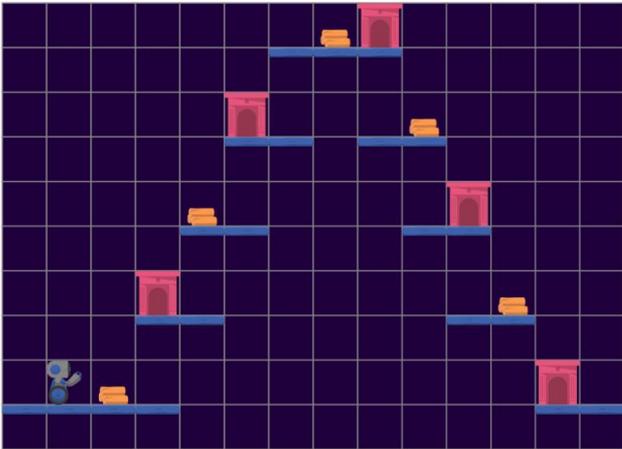
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll in jedem Kamin einen Stapel Holz ablegen.

**Hinweis:** Der Roboter kann sich nur auf den Plattformen fortbewegen. Wenn der Roboter unter einer anderen Plattform steht, kann er auf diese Plattform hochspringen. Beim Verlassen einer Plattform fährt der Roboter automatisch auf eine Plattform darunter.



gehe vorwärts

spring hoch

Holz einsammeln

Holz ablegen

wiederhole 10 mal:  
mache

Roboter-Programm

Noch 20 von 20 Bausteinen verfügbar.



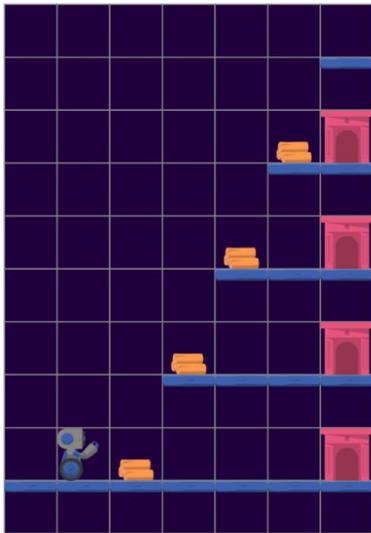
VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

- 📄 **Programmiere den Roboter:**  
Der Roboter soll in jedem Kamin einen Stapel Holz ablegen.

**Hinweis:** Der Roboter kann sich nur auf den Plattformen fortbewegen. Wenn der Roboter unter einer anderen Plattform steht, kann er auf diese Plattform hochspringen.



gehe vorwärts

gehe rückwärts

Holz einsammeln

Holz ablegen

spring hoch

wiederhole 10 mal:

mache

zähle von 1 bis 10 in Schritten von 1

mache

0

1 + 1

i

setze i auf

Roboter Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

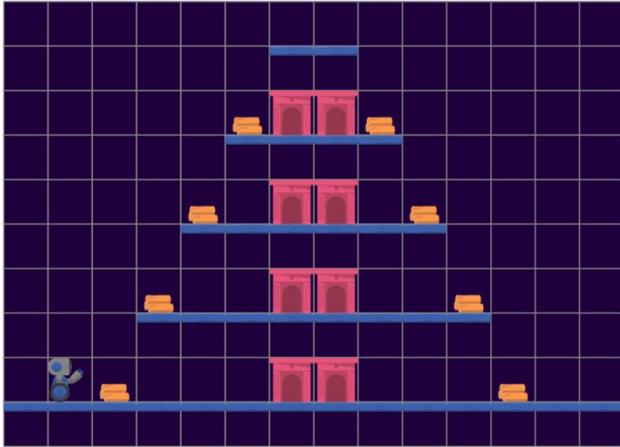
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll in jedem Kamin einen Stapel Holz ablegen.

**Hinweis:** Der Roboter kann sich nur auf den Plattformen fortbewegen. Wenn der Roboter unter einer anderen Plattform steht, kann er auf diese Plattform hochspringen. Beim Verlassen einer Plattform fährt der Roboter automatisch auf eine Plattform darunter.



gehe vorwärts

drehe um

gehe rückwärts

spring hoch

Holz einsammeln

Holz ablegen

wiederhole 10 mal:

mache

zähle i von 1 bis 10 in Schritten von 1

mache

0

1 + 1

i

Roboter Programm

Noch 30 von 30 Bausteinen verfügbar.

# Hangman

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

📄 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll prüfen, ob ein Wort einen Buchstaben enthält. In der ersten Zeile steht das Wort. In der zweiten Zeile steht der Buchstabe, der überprüft werden soll. Falls der Buchstabe im Wort enthalten ist, soll das Programm **enthalten** ausgeben. Falls der Buchstabe im Wort nicht enthalten ist, soll das Programm **nicht enthalten** ausgeben.

**Hinweis:** Der Baustein

Eingabe:

baumstammerfen  
b

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

falls

mache

sonst

==

“ ”

im Text  suche  Auftreten von 

0

setze  aufsetze  auf

Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

Eingabe:

baumstammerfen  
b

Ausgabe:

**Hinweis:** Der Baustein

im Text  suche  Auftreten von  gibt  zurück,  
wenn  nicht in  enthalten ist.

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

TEST 6

TEST 7



*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
**sonne**  
**s**

Ausgabe:

TEST 1

**TEST 2**

TEST 3

TEST 4

TEST 5

TEST 6

TEST 7

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
**schneemann**  
**k**

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

TEST 6

TEST 7

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
kakao  
z

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

TEST 6

TEST 7

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe: quadrat q	Ausgabe:
--------------------------	----------

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

TEST 6

TEST 7

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
Kirchturm  
m

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

TEST 6

TEST 7

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
abcdefghijklmnopqr  
ä

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

TEST 6

TEST 7

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll prüfen, ob ein Wort mehrere Buchstaben enthält. In der ersten Zeile steht das Wort. In den folgenden Zeilen stehen die Buchstaben, die überprüft werden sollen. Falls ein Buchstabe im Wort enthalten ist, soll das Programm **enthalten** ausgeben. Falls ein Buchstabe im Wort nicht enthalten ist, soll das Programm **nicht enthalten** ausgeben.

Hinweise: Der Baustein

Eingabe:  
baumstamwerfen  
a  
f  
q  
s  
d

Ausgabe:

schreibe

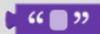
lies Zeile

Ende der Eingabe

falls

mache

sonst

im Text  suche  Auftreten von wiederhole  machesetze  auf

Programm

Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5



*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:

diamantquarz

d  
i  
v  
s  
d

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
autoreifenkontroll  
y  
s  
t  
e  
z

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:

ksuwpömyxgtsnwqz

y  
s  
t  
e  
z  
m  
q  
w

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe: abcdefghijklmnopqr a t ü ä ä j ü ä ö	Ausgabe:
---	----------

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

VERSION ☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

 Schreibe ein Programm:

Das Programm soll prüfen, ob ein Wort mehrere Buchstaben enthält. In der ersten Zeile steht das Wort. In den folgenden Zeilen stehen die Buchstaben, die überprüft werden sollen. Falls ein Buchstabe im Wort enthalten ist, soll das Programm **enthalten** ausgeben. Falls ein Buchstabe im Wort nicht enthalten ist, soll das Programm **nicht enthalten** ausgeben.

Falls ein Buchstabe schon einmal geprüft wurde, soll das

Eingabe:

```
baumstamwerfen  
d  
i  
a  
s  
d
```

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Ende der Eingabe

falls

mache

sonst



im Text  suche  Auftreten von

 erstelle Text aus

0

wiederhole  mache

Programm

Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5



*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:

diamantquarz

d  
i  
v  
s  
d

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:  
autoreifenkontroll  
y  
s  
t  
e  
z

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:

ksuwpömyxgtsnwqz

y  
s  
t  
y  
s  
t  
q  
w

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

TEST 5

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*

Eingabe:

abcdefghijklmnopqr

a

t

ü

ä

ä

j

ü

ä

ö

Ausgabe:

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4

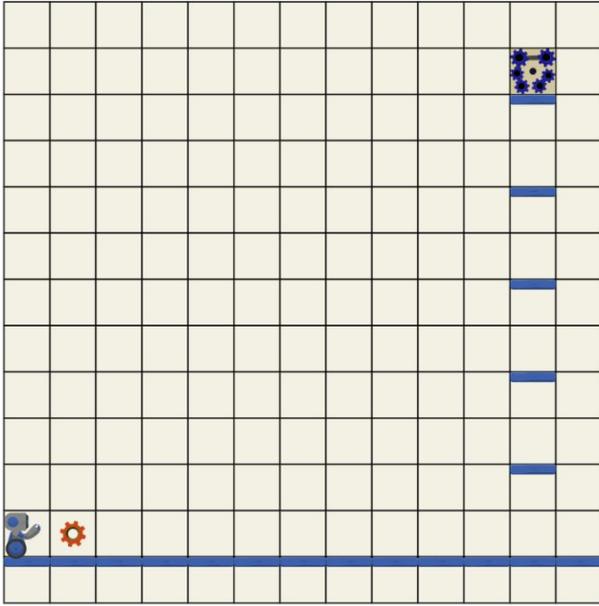
TEST 5

**Werkzeugteile sammeln**

VERSION ☆☆☆  
VERSION ☆☆☆☆  
VERSION ☆☆☆☆☆

 **Programmiere den Roboter:**  
Der Roboter soll das Zahnrad in die Maschine einbauen.

**Hinweis:** Wenn der Roboter unter einer anderen Plattform steht, kann er auf diese Plattform hochspringen.



gehe vorwärts

spring hoch

hebe Zahnrad auf

baue Zahnrad ein

wiederhole 10 mal:  
mache

Roboter-Programm

Noch 10 von 10 Bausteinen verfügbar. 



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

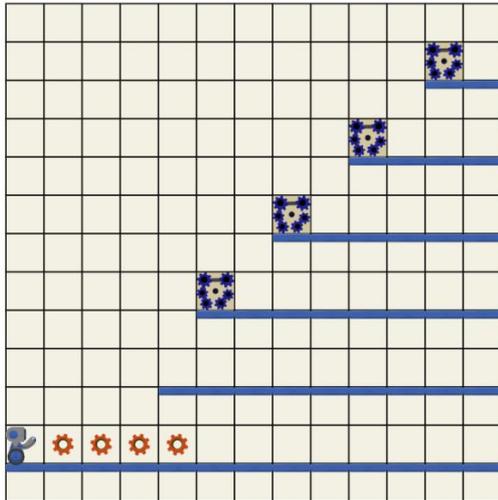
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die Zahnräder jeweils in eine Maschine einbauen.

**Hinweis:** Der Roboter kann nur ein Zahnrad tragen. Wenn der Roboter unter einer anderen Plattform steht, kann er auf diese Plattform hochspringen. Beim Verlassen einer Plattform fährt der Roboter automatisch auf eine Plattform darunter.



gehe vorwärts

spring hoch

hebe Zahnrad auf

baue Zahnrad ein

gehe rückwärts

zähle *i* von 1 bis 10 in Schritten von 1

mache

wiederhole 10 mal:

mache

0

1 + 1

*i*

Roboter-Programm

Noch 25 von 25 Bausteinen verfügbar.



VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆

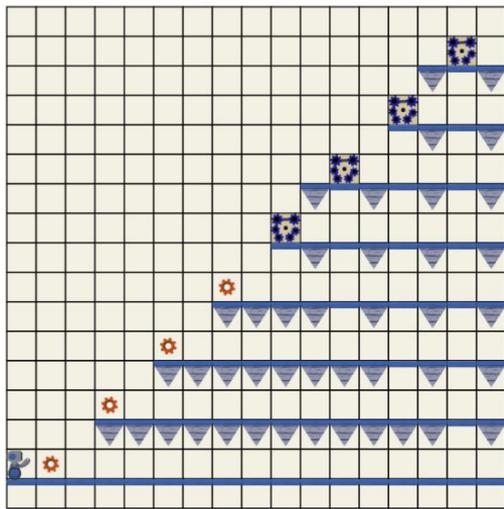
VERSION ☆☆☆☆☆



Programmiere den Roboter:

Der Roboter soll die Zahnräder jeweils in eine Maschine einbauen.

**Hinweis:** Der Roboter kann nur dort hoch springen, wo keine Hindernisse seinen Weg verperren. Der Roboter kann nur ein Zahnrad tragen. Beim Verlassen einer Plattform fährt der Roboter automatisch auf eine Plattform darunter.



gehe vorwärts

spring hoch

hebe Zahnrad auf

baue Zahnrad ein

gehe rückwärts

zähle i von 1 bis 10 in Schritten von 1

mache

wiederhole 10 mal:

mache

0

1 + 1

i

Roboter-Programm

Noch 32 von 32 Bausteinen verfügbar.

# Seenotrettung

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll berechnen, wie weit ein in Seenot geratenes Schiff von einer Insel entfernt ist. Der Abstand vom Schiff zur Insel soll berechnet und ausgegeben werden.

1. Zeile: x-Koordinate des Schiffs
2. Zeile: y-Koordinate des Schiffs
3. Zeile: x-Koordinaten der Insel
4. Zeile: y-Koordinaten der Insel

Eingabe:

8  
5  
12  
5

Ausgabe:

schreibe

lies Zeile

Quadratwurzel 9

1 + 1

Schiff\_x

Schiff\_y

Insel\_x

Insel\_y

setze Schiff\_x auf

setze Schiff\_y auf

setze Insel\_x auf

setze Insel\_y auf

Programm

Noch 40 von 40 Bausteinen verfügbar.

TEST 1

TEST 2

TEST 3



**Hinweis:** Der Abstand zwischen zwei Punkten kann mit folgender Formel berechnet werden:

$$\text{Quadratwurzel}((\text{Schiff}_x - \text{Insel}_x)^2 + (\text{Schiff}_y - \text{Insel}_y)^2)$$

*Beachte: Dein Programm muss mit allen Testfällen zurechtkommen.*



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll berechnen, wie weit ein in Seenot geratenes Schiff von einer Insel entfernt ist. Der Abstand vom Schiff zur Insel soll berechnet und ausgegeben werden.

1. Zeile: x-Koordinate des Schiffs
2. Zeile: y-Koordinate des Schiffs
3. Zeile: x-Koordinaten der Insel
4. Zeile: y-Koordinaten der Insel

Eingabe:

3  
9  
3  
9

Ausgabe:



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll berechnen, wie weit ein in Seenot geratenes Schiff von einer Insel entfernt ist. Der Abstand vom Schiff zur Insel soll berechnet und ausgegeben werden.

1. Zeile: x-Koordinate des Schiffs
2. Zeile: y-Koordinate des Schiffs
3. Zeile: x-Koordinaten der Insel
4. Zeile: y-Koordinaten der Insel

Eingabe:

8  
1  
3  
1

Ausgabe:

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll berechnen, wie weit ein in Seenot geratenes Schiff von mehreren Inseln entfernt ist. Der Abstand vom Schiff zu jeder Insel soll berechnet und ausgegeben werden.

1. Zeile: x-Koordinate des Schiffs

2. Zeile: y-Koordinate des Schiffs

Ab der dritten Zeile werden pro zwei Zeilen die Koordinaten der Inseln angegeben:

3. Zeile: x-Koordinate der ersten Insel

Eingabe:

8  
5  
12  
5  
8  
5  
1  
5  
8  
9

Ausgabe:

schreibe

Programm

Noch 60 von 60 Bausteinen verfügbar.



lies Zeile

Ende der Eingabe

wiederhole bis

mache

Quadratwurzel 9

1 + 1

Schiff\_x

Schiff\_y

Insel\_x

Insel\_y

setze Schiff\_x auf

setze Schiff\_y auf

setze Insel\_x auf

setze Insel\_y auf

TEST 1

TEST 2



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll berechnen, wie weit ein in Seenot geratenes Schiff von mehreren Inseln entfernt ist. Der Abstand vom Schiff zu jeder Insel soll berechnet und ausgegeben werden.

1. Zeile: x-Koordinate des Schiffs

2. Zeile: y-Koordinate des Schiffs

Ab der dritten Zeile werden pro zwei Zeilen die Koordinaten der Inseln angegeben:

3. Zeile: x-Koordinate der ersten Insel

Eingabe:

2  
4  
3  
6  
1  
4  
1  
1  
1  
18  
3

Ausgabe:

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆

VERSION ☆☆☆☆☆



Schreibe ein Programm:

Das Programm soll den Namen der Insel ausgeben, die am nächsten zu dem in Seenot geratenen Schiff liegt.

1. Zeile: x-Koordinate des Schiffs

2. Zeile: y-Koordinate des Schiffs

Ab der dritten Zeile werden pro drei Zeilen die Informationen der Inseln angegeben:

3. Zeile: Name der ersten Insel

4. Zeile: x-Koordinate der ersten Insel

Eingabe:

```
8
5
Alura
12
5
Balena
8
5
Otava
1
```

Ausgabe:

Ausgeben

Einlesen

Variablen

Schleifen

Logik

Mathe

Programm

Noch 100 von 100 Bausteinen verfügbar.



TEST 1

TEST 2





Schreibe ein Programm:

Das Programm soll den Namen der Insel ausgeben, die am nächsten zu dem in Seenot geratenen Schiff liegt.

1. Zeile: x-Koordinate des Schiffs

2. Zeile: y-Koordinate des Schiffs

Ab der dritten Zeile werden pro drei Zeilen die Informationen der Inseln angegeben:

3. Zeile: Name der ersten Insel

4. Zeile: y-Koordinate der ersten Insel

Eingabe:

2

4

Batata

3

6

Mura

1

4

Otivia

1

Ausgabe: