

Beispiele zu RobotKarol - Übersicht

Bei der Installation von Robot Karol werden viele **Beispieldateien** im Ordner \BEISPIELE eingerichtet.

Einige Freunde von Karol haben weitere schöne Beispiele eingeschickt, die zur allgemeinen Benutzung zur Verfügung stehen. Danke an die Autoren. Voraussetzung zum Einsatz ist die Version 3.0 oder neuer von RobotKarol.

Beispieldateien	Beschreibung und Autor
burgn.kdp burgn.kdw	Karol baut eine Burg mit Ecktürmen und Treppe <i>Norbert Handick</i>
pyramide.kdp pyramide.kdw	Karol baut eine Pyramide <i>Norbert Handick</i>
dualesumme.kdp dualesumme.kdw dualesumme.doc	Karol berechnet die Summe zweier Zahlen in Dualschreibweise <i>Rüdiger Landskron</i>
burg.kdp burg.kdw	Karol baut eine Burg mit Zinnen <i>Rudolf Brunner</i>
burg_tor.kdp burg_tor.kdw	Karol baut eine Burg mit Zinnen und Tor <i>Rudolf Brunner</i>
hohle_gasse.kdp hohle_gasse.kdw	Karol sucht sich den Weg durch eine hohle Gasse <i>Rudolf Brunner</i>
auslegen.kdp auslegen.kdw	Karol legt den Boden ganz mit Ziegel aus (beliebige, leere Welt) <i>Thomas Häusler</i>
alphabet.kdp	Karol kann Großbuchstaben schreiben; gesamtes Alphabet ! ; am besten als Bibliothek einfügen <i>Peter Szilassy</i>
kurzanleitung.rtf	Kurzübersicht über die Methoden von Karol und die Kontrollstrukturen der Programmiersprache <i>Horst Zoll</i>

Beispieldateien	Beschreibung und Autor
ziegel_finder.kdp ziegel_finder.kdw	Karol findet einen einzelnen Ziegel <i>Stefan Mesch</i>
aufraeumen.kdp aufraeumen.kdw	Karol sammelt alle Ziegel ein, auch Ziegelstapel <i>Walter Settele</i>
einmauern.kdp	Karol mauert sich ein <i>Walter Settele</i>
geheim.kdp	Karol geht Heim (1;1), egal welche Ausgangsposition <i>Walter Settele</i>
slalom.kdp slalom.kdw	Karol läuft Slalom um Ziegelstapel <i>Walter Settele</i>
abc.kdp abc.kdw	Karol schreibt Großbuchstaben (außer Umlaute und ß), sowie die gängigsten Zeichen und Zahlen <i>Florian Krauß</i>
steinepflastern.kdp steinepflastern.kdw	Karol pflastert die Welt von unten bis oben mit Ziegelsteinen aus <i>Matthias St. Pierre</i>
chichenitza.kdp chichenitza.kdw	Karol baut die Pyramide von Chichen Itza (Mexiko) <i>Wolfgang Hofmeier (Quesnel BC Kanada)</i>
festung.kdp festung.kdw	Karol baut eine riesige Festung mit Türmen und Mauern <i>Arthur Kosmala, Markgraf-Georg-Friedrich-Gymnasium Kulmbach (Bayern)</i>
ganzzahladdieren.kdp ganzzahladdieren.kdw	Karol kann zwei beliebig große Ganzzahlen addieren <i>Tom Broscheit</i>
addition.kdp aufgabe1.kdw aufgabe2.kdw aufgabe3.kdw	Das Programm ermöglicht Karol die Addition von mehreren Zahlen im Dezimalsystem. Die Anzahl und die Größe der Zahlen sind nur durch die Welt begrenzt, in der man sie anlegt. Drei Aufgaben-Beispiele liegen bei.

Beispieldateien	Beschreibung und Autor
	(ein phantastisches Programm) <i>Thomas Vogg</i>
turmwaerter.kdp turmwaerter.kdw	Karol baut einen Turm und schaut von der Spitze ins Land <i>Philipp Uhlig</i>
labyrinthforscher.kdp labyrinthforscher.kdw	Der Labyrinthforscher Karol findet den kürzesten Weg durch ein Rechte-Hand-Regel-konformes Labyrinth <i>Niko Berkmann</i>
linkehandregel.kdp linkehandregel_mitspur.kdp labyrinth1.kdw labyrinth2.kdw labyrinth3.kdw labyrinth4.kdw labyrinth5.kdw labyrinth6.kdw labyrinth7.kdw	Ein Programm, das es Karol ermöglicht, durch jedes beliebige Labyrinth zu marschieren. Es liegen einige Labyrinth-Welten bei (labyrinth1.kdw mit labyrinth7.kdw). Eine Programmvariante mit reinem Durchlauf, die andere mit Markierung der Spur durch Ziegel. (Zwei phantastische Programme) <i>Thomas Vogg</i>
schachbrett.kdp schachbrett.kdw	Karol baut, unabhängig von der Größe der Welt in X und Y Richtung, ein Schachbrettmuster aus Marken <i>David Thiesbrummel</i>
Waechter1.kdp Waechter1.kdw Waechter2.kdp Waechter2.kdw Waechter3.kdp Waechter3.kdw Waechter4.kdp Waechter4.kdw Waechter5.kdp Waechter5.kdw Waechter6.kdp Waechter6.kdw WaechterKarol.pdf	Karol lernt seine neue Tätigkeit als Burgwächter. Vollständiger Kurs mit immer schwierigeren Mauern (incl. Anleitung). <i>Thomas Wetzel (MNU Berlin)</i>