



Spielerisch Programmieren Lernen

Florian Sihler • Julian Schubert • Johanna Scheck • Annika Wiebe • Raphael Dunkel • Annika Riepe • Ruben Dunkel • Adrian Skutecki

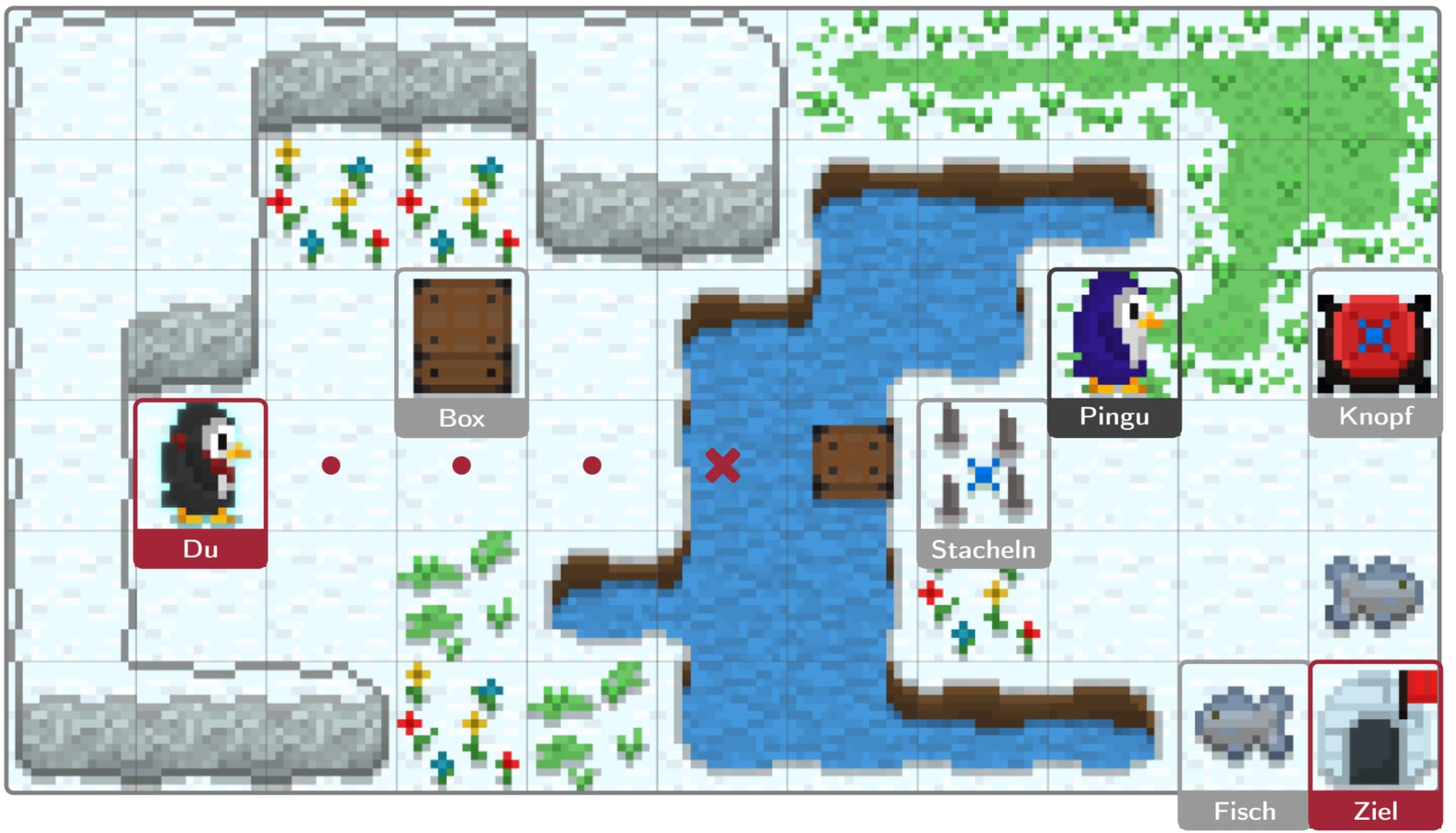
```
while(true) {
    pengu.move();
}
```

Du

```
fun moveTillBlocked() {
    while(self.canMove()) {
        self.move();
    }
}

moveTillBlocked();
self.turnLeft();
while(true) {
    moveTillBlocked();
    self.turnLeft();
    self.turnLeft();
}
```

Pingu



Die Zielgruppe. Das Spiel soll Schüler:innen um die 9. Klasse schrittweise die Grundlagen des Programmierens vermitteln.

Das Ziel des Spiels. Schreibe ein Programm, dass es dir erlaubt, das Iglu zu erreichen. Versuche dabei alle Fische einzusammeln.

Interaktive Elemente. Boxen lassen sich schieben und Stacheln beispielsweise nur überqueren, wenn Sie eingefahren sind.

Andere Pinguine. Andere Pinguine folgen festgelegten Programmen und können deine Reise behindern oder unterstützen.