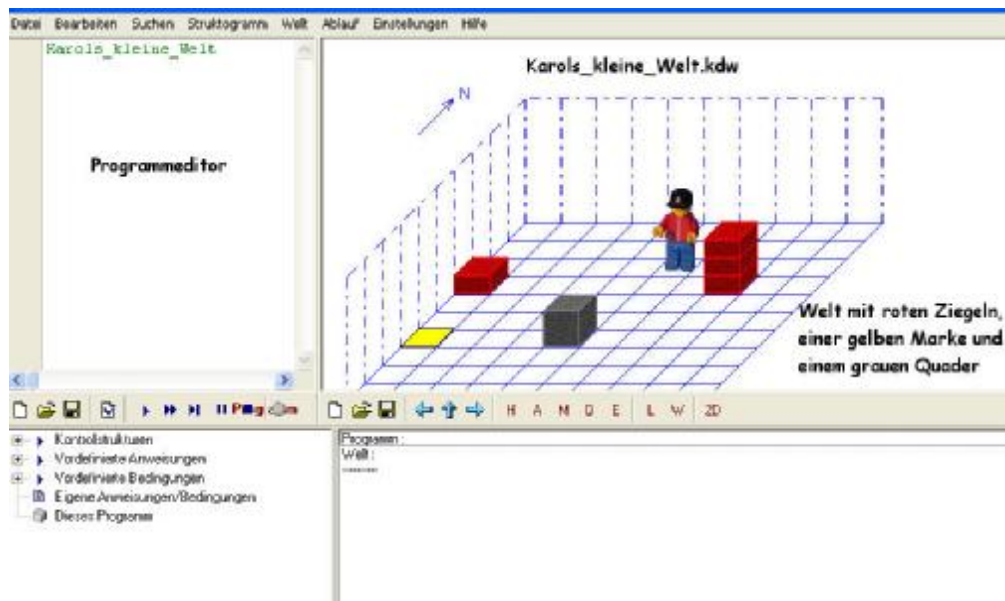


Das ist Karol in seiner Welt. Du kannst die Breite, Länge und Höhe seiner Welt bestimmen.

Außerdem kannst du die Welt einrichten. Dazu gibt es Ziegel, die Karol in einem Rucksack trägt, gelbe Marken und Quader, über die Karol nicht springen kann.



## 1. Aufgabe

- Baue diese Welt per Hand und speichere sie unter Karols\_kleine\_Welt.kdw
  - Schreibe dazu ein Programm Karols\_kleine\_Welt.kdp, wo Karol in der NW-Ecke dieser Welt startet, vom Ziegelstapel 2 Ziegel herunternimmt und sie auf den ersten Ziegel und auf die Marke legt. Zum Schluss steht Karol östlich neben dem Quader.
- Schreibe ein Programm, in dem Karol in einer leeren Welt startet und die Kleine Welt alleine aufbaut.
- Speichere dieses Programm als Karol\_baut\_kleine\_Welt.kdp!