

**K 6.1. Überprüfen, ob eine Aktions-Sequenz ein vorgegebenes Ziel erreicht**

*Wir haben Aufgaben entwickelt, um die oben genannten Kompetenzen zu bewerten. Es ist jedoch durchaus möglich, dass eine zweite Aufgabe zur Bewertung einer anderen Kompetenz vorgeschlagen wird. In diesem Fall wird die andere Kompetenz auch angegeben.*

## Aufgabe A

Wie bei einem bekannten Puzzlespiel besteht das Ziel dieses Spiels darin, so viele horizontale Linien wie möglich zu füllen, ohne ein einziges Loch offen zu lassen.

Dein Lehrer hat sich eine Abfolge von Aktionen ausgedacht, um zwei ganze Linien mit dem roten Teil auszurichten (siehe das Gitter rechts unten)! Allerdings hat er seine Strategie nicht getestet. Er zählt also darauf, dass du überprüfst, ob seine Anweisungen korrekt sind.

Die folgenden Anweisungen beziehen sich auf die Ausgangsposition des Objekts, das auf dem Gitter unten links abgebildet ist:

1. Verschiebe das Objekt um 1 Feld nach unten
2. Drehe das Objekt um 90° nach rechts
3. Das Objekt 1 Feld nach unten verschieben
4. Bewege das Objekt 3 Felder nach links
5. Bewege das Objekt 8 Felder nach unten

Um zu überprüfen, ob die Anweisungen richtig sind, hast du mehrere Gitternetze (auf der zweiten Seite), die jeweils eine andere Anweisung darstellen. Male die verschiedenen Stellen des Werkstücks an, um jeden Schritt und das Endergebnis zu überprüfen.

Gitternetze :







