

1. **Aufgabe:** KARA steht vor einem Baum, hinter dem sich ein Kleeblatt befindet. KARA soll um den Baum herumgehen, das Kleeblatt aufnehmen, es einen Schritt weiter ablegen, einen Schritt vorgehen und sich umdrehen.
2. Starte `javakara.jar`. Setze einen Baum, dahinter ein Kleeblatt und davor KARA in die Welt.
3. **Editieren:** Wechsle in das Programmierfenster von Javakara und ändere den darin enthaltenen Beispieltext wie folgt ab. Beachte dabei genauestens Klein- und Großschreibung!

```
1 import javakara.JavaKaraProgram ;
2
3 public class Erstes extends JavaKaraProgram
4 { // Anfang von Erstes
5
6     public void myProgram()
7     { // Anfang von myProgram
8         kara.turnLeft();
9         kara.move();
10        kara.turnRight();
11        kara.move();
12        kara.move();
13        kara.turnRight();
14        kara.move();
15        kara.turnLeft();
16        kara.removeLeaf();
17        kara.move();
18        kara.putLeaf();
19        kara.move();
20        kara.turnLeft();
21        kara.turnLeft();
22
23    } // Ende von myProgram
24
25 } // Ende von Erstes
```

Speichere den Text in dein Arbeitsverzeichnis U: unter dem Namen `Erstes.java`.

4. **Kompilieren:** Starte den Übersetzungsvorgang durch Klicken auf „Programm kompilieren“.

Nun startet der Java-Compiler und zeigt hoffentlich keinen Fehler an. Wurde das Java-Programm fehlerfrei übersetzt, erscheint in deinem Arbeitsverzeichnis die Datei `Erstes.class`.

5. **Starten:** Wechsle in das Weltfenster von JavaKara und klicke auf das Dreieck im Feld „Ausführen“.
6. **Freuen:** Wenn alles geklappt hat: „Herzlichen Glückwunsch! Du darfst Dich jetzt Java-Programmierer nennen!“

Erläuterungen:

1. Die KARA-Kommandos:

kara.move()	
kara.turnLeft()	kara.turnRight()
kara.putLeaf()	kara.removeLeaf()

Die KARA-Sensoren (Erklärung folgt später):

kara.treeFront()	kara.treeLeft()	kara.treeRight()
kara.mushroomFront()	kara.onLeaf()	

2. Nach // wird der Rest der Zeile als Kommentar behandelt. Längere Kommentare über mehrere Zeilen schließt man mit /* und */ ein.
3. **Erstes** ist der Name der Klasse und muss dementsprechend auch als Dateiname für **Erstes.java** benutzt werden. Dieser Name kann sich natürlich bei anderen Programmen bzw. Klassen ändern.
4. Hinter jedem Kommando (Aufruf einer Methode) muss ein Semikolon stehen.
5. Das eigene Programm muss immer **myProgram()** heißen. Das ist von Javakara so vorgegeben.
6. Groß- und Kleinschreibung muss in Java-Programmen streng beachtet werden!
kara.Move() funktioniert nicht.