Suchen, bis die Pizza da ist

Mein Name oder Team: _____

Problem: Cookie braucht einen Plan für die nächste Abzweigung. Diesen Suchschritt baust du selbst.

Ziel: Erstelle deinen eigenen Suchschritt. Wiederhole ihn, bis Cookie die Pizza berührt. Iss danach.

Mein Suchschritt als eigener Block

Baue mache einen Suchschritt selbst: links prüfen, sonst geradeaus, sonst rechts, sonst zurück. Bei einem freien Durchgang: gehe sicher weiter. Wiederhole deinen Block bis zur Pizza.

Auftrag 1

Problem: Cookie hat noch keinen eigenen Suchschritt.
Ziel: Klicke Eigenen Block erstellen. Nenne ihn mache einen Suchschritt, ohne Eingabe. Baue unter Definiere.

Auftrag 2

Problem: Cookie darf pro Suchschritt nur einen Weg wählen.
Ziel: Baue mit den Bildern: links, sonst geradeaus, sonst rechts, sonst zurück. Bei frei: gehe sicher weiter.

Auftrag 3

Problem: Die Zahl der Suchschritte ist vorher unbekannt.
Ziel: Rufe deinen Block in wiederhole bis <wird Pizza 1 berührt?> auf. Iss danach. Teste auch die Sackgasse.

Mein Test

- ☐ Mein eigener Suchschritt prüft links, geradeaus, rechts und zurück.
- ☐ Weitere Prüfungen liegen in Sonst; genau eine Bewegung pro Aufruf.
- ☐ Mein Block steht in wiederhole bis; Essen kommt danach.

Erkläre: Warum gehören die weiteren Wegprüfungen jeweils in Sonst?

Bewegung gesperrt? Cookie nennt den Grund und stoppt alles. Plan korrigieren, dann Flagge.

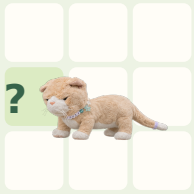
Ziehen, verbinden, testen. Danach als **Cooke_07_Mein_Plan.sb3** lokal speichern.



Mein eigener Suchschritt

Eigenen Block erstellen: **mache einen Suchschritt**, ohne Eingabe. Baue unter **Definiere**. Die Bilder beginnen mit Cookies Blick nach oben.

1 · Links



links drehen

2 · Geradeaus



rechts drehen

3 · Rechts



rechts drehen

4 · Zurück



rechts drehen

Baureihenfolge: Jede weitere Prüfung steckt im **Sonst** der vorherigen. Wenn ein Weg frei ist, macht Cookie genau eine Bewegung.

```
Definiere mache einen Suchschritt
    drehe dich nach links
    falls <(Wand voraus?) = (0)> dann
        gehe sicher weiter
    sonst
        drehe dich nach rechts
        falls <(Wand voraus?) = (0)> dann
            gehe sicher weiter
        sonst
            drehe dich nach rechts
            falls <(Wand voraus?) = (0)> dann
                gehe sicher weiter
            sonst
                drehe dich nach rechts
                gehe sicher weiter
```

Fertiger Helfer: gehe sicher weiter springt vor Hecke/Loch und geht sonst ein Feld. Die Drehblöcke aktualisieren Wand voraus? automatisch.

Danach im Hauptprogramm: Wiederhole deinen Suchschritt, bis Pizza 1 berührt wird. Iss erst nach der Schleife. Definition und Aufruf sind zwei verschiedene Stapel.