

# Formulierung der Lernziele für den Lernpfad

## »AntMe! - Das große Krabbeln beginnt«

**Zeitbedarf:** 1 Unterrichtsstunde

**Medien:** PC, Internet

**Voraussetzungen:** Visual Studio Express 2008 ist installiert. Die Schüler haben alle nötigen Rechte um in ihrem Home-Verzeichnis Dateien und Ordner zu erstellen. Grundkenntnisse aus der Programmierung und Zustände von Objekten sind vorhanden.

### Richtziele

Der Lernpfad arbeitet daraufhin, dass die SuS die objektorientierte Programmierung selbstgesteuert Erlernen.

### Grobziele

- Die SuS laden sich das Projekt „AntMe! 1.6 für C#“ herunter und installieren es in Visual Studio Express 2008 (Quelle: <http://antme.net>).
- Sie festigen ihr Vorwissen von objektorientierten Begriffen aus vergangenen Klassenstufen.
- Die SuS erarbeiten sich eigenständig neue Programmiertechniken mit AntMe! und Turtle.

### Feinziele

- SuS wenden die vorgegebenen Methoden „GeheGeradeaus()“ und „GeheZuBau()“ an und variieren den Aufruf mit verschiedenen Parametern. Sie unterscheiden die Methoden, welche überladen sind.
- Die SuS vergleichen das Verhalten der Ameisen in Kurzvideos und ordnen es dem entsprechenden Quellcode zu.
- Mit Turtle ist eine weitere Programmierung gegeben, bei der die SuS mit Hilfe des Objektes „turtle“ das Haus vom Nikolaus zeichnen. Sie übernehmen Anwendungsbeispiele aus der OOP und wenden gegebene Methoden auf die Problemstellung an.