

# Formulierung der Lernziele für den Lernpfad

## »AntMe! - Das große Krabbeln beginnt«

**Zeitbedarf:** 1 Unterrichtsstunde

**Medien:** PC, Internet

### **technische**

**Voraussetzungen:** Visual Studio Express 2008 ist installiert. Die Schüler haben alle nötigen Rechte um in ihrem Home-Verzeichnis Dateien und Ordner zu erstellen.

### **inhaltliche**

**Voraussetzungen:** Grundkenntnisse aus der Programmierung und Zustände von Objekten sind vorhanden. Die SuS kennen die Kommentierung, wichtige Programmierkonzepte sowie Übergabe-/Rückgabewerte.

## 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#“ (Quelle: <http://antme.net>) herunter und installieren es in Visual Studio 2008 Express.
- Vorwissen von objektorientierten Begriffen aus vergangenen Klassenstufen festigen.
- Neue Programmier Techniken mit AntMe! und Turtle eigenständig erarbeiten.

## Feinziele

- SuS wenden die vorgegebenen Methoden „GeheGeradeaus()“ und „GeheZuBau()“ an und variieren den Aufruf mit verschiedenen Parametern. Sie erkennen den Unterschied bei überladenen
- 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.