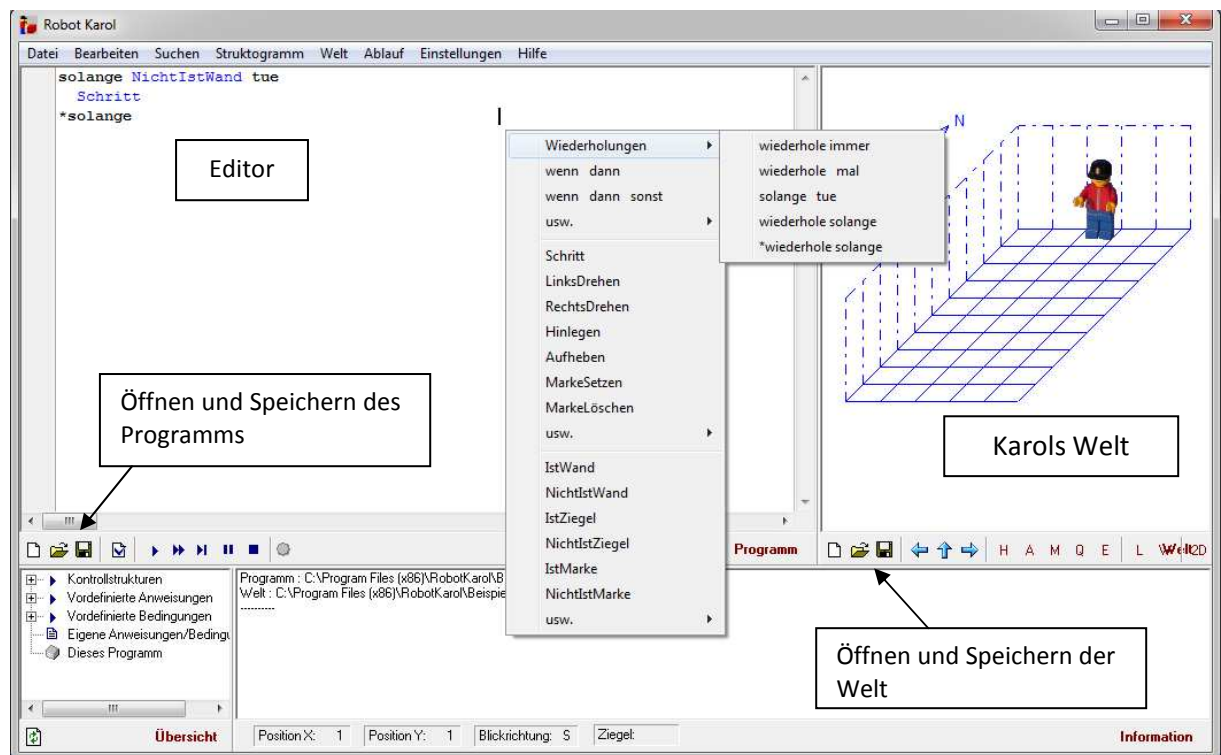


Hinweise Robot Karol




Die Programmoberfläche von Karol ist zweigeteilt: Auf der linken Seite befindet sich der sogenannte **Editor**, in dem die Programme geschrieben werden. Auf der rechten Seite ist **Karols Welt**, in der das verfasste Programm ausgeführt werden kann.


Falls noch nicht vorhanden sind vor dem Start des Programms die benötigten Dateien in das zugewiesene Arbeitsverzeichnis zu kopieren.

Nach dem Öffnen der Datei „welt_labyrinth.kdw“ kann im Editor das Programm erstellt werden.

Mit einem Rechtsklick in das Programmfenster (Editor) können alle verfügbaren Befehle und Strukturen angezeigt und gewählt werden. Die Anweisungen können auch von Hand geschrieben werden.

Die Abarbeitung der Anweisungen durch das Programm erfolgt von links nach rechts und von oben nach unten.

Zum Speichern des Programms ist die Schaltfläche  im Editor, oder das Menü Datei/Speichern unter zu benutzen.

Zum Testen des Programms stehen die Schaltflächen  zur Verfügung.