

2d Getränkekasten auffüllen

Material: Arbeitsblatt, Blockblatt

Ein Automat soll Getränkekästen, in denen einige Flaschen fehlen, wieder komplett bestücken. Dazu nimmt er einzeln vorhandene Flaschen und befördert sie in die leeren Plätze des Getränkekastens. Mit einem Berührungssensor kann er feststellen, welche Plätze bereits von Flaschen belegt sind und welche nicht.

Aufgabe: Schreibe einen Algorithmus in Form eines Struktogramms, der die Vervollständigung der Flaschen steuert. Der Automat hat folgenden Befehlssatz:

- Nimm eine Flasche
- Stelle die Flasche in den Kasten
- Gehe an den Anfang des Kastens
- gehe eine Stelle im Kasten weiter
- Wenn Flasche fehlt dann [AnweisungA] sonst [AnweisungB]
- Wiederhole [Anweisung] x Mal

Beispiel für einen Kasten, in dem Flaschen fehlen:

○	○		○
○	○	○	
	○	○	○

Zeitbedarf 10 min