

Programmieren lernen 0

Die wichtigsten Befehle von EOS im Überblick

Befehlsname	Beispielen
Kommentar	<code>//Ab hier das Hauptprogramm</code>
Variable deklarieren, Objekt erzeugen	<code>t:TURTLE r1,r2:RECHTECK</code>
Zuweisung (Attribute von Objekten sollten nur über deren Methode verändert werden.)	<code>index := 1</code>
Verzweigung (Entscheidung oder If-Abfrage)	<code>wenn n>0 dann t.links(90) sonst t.rechts(90) *wenn</code> <code>Die Zeilen sonst t.rechts(90) können auch weggelassen werden</code>
Zähl-Schleife	<code>wiederhole 6 mal t.vor(10) *wiederhole</code>
Endlos-Schleife (gibt es in anderen Sprachen so nicht)	<code>wiederhole immer t.drehen(1) *wiederhole</code>
Bedingungsschleife (Bedingung am Anfang)	<code>t := 200 solange t>100 tue t := t-10 *solange</code>
Bedingungsschleife (Bedingung am Ende)	<code>t:200 wiederhole t := t-10 *wiederhole solange t>100</code>
Methode (Prozedur oder Funktion)	<code>methode vorDrehen (n:integer) t.vor(n) t.links(90) ende</code>

Beachte, dass EOS zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet. `Turtle` ist was anderes als `TURTLE`.

Um im Programm EOS die Schildkröte zu steuern benötigst du immer folgenden Einstieg:

```
t:turtle //Erzeugen eines TURTLE-Objekts
f:fenster // Fenster in dem die TURTLE sich bewegen wird

f.zeichne(t) //Ordnet dem Fenster f die TURTLE t zu
```

Die Klasse TURTLE im Überblick:

TURTLE
turtleSichtbar linienstärke farbe randart sichtbar
verschieben(x,y) strecken(faktor) drehen(drehwinkel) vor(weglänge) zurück(weglänge) links(drehwinkel) rechts(drehwinkel) stiftAuf() stiftAb() allesLöschen() aufPunkt() : wahr vorPunkt() : wahr sichtbarSetzen(wahr) randartSetzen(index) farbeSetzen(farbe) linienstärkeSetzen(dicke) turtleSichtbarSetzen(wahr)