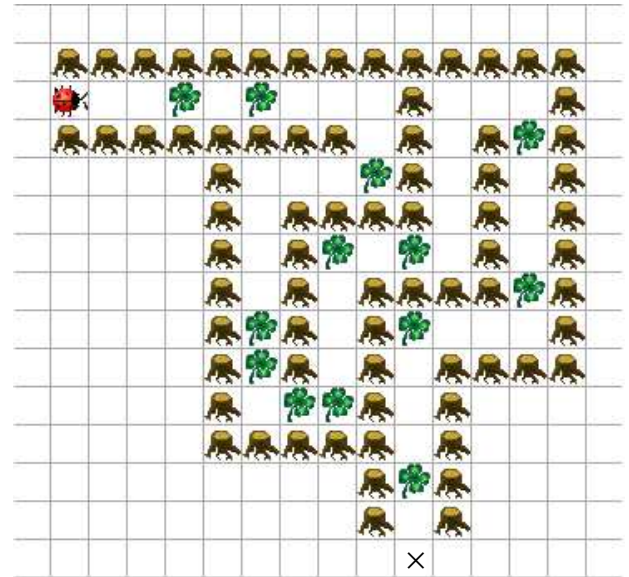


Aufgabe 1: Gegeben ist die rechts abgebildete Kara-Welt:



- a) Kara soll durch das Labyrinth laufen und alle Kleeblätter einsammeln. An der mit × markierten Stelle soll Kara wieder umdrehen und zurück zum Anfang laufen, so dass er zum Schluss wieder so steht, wie zu Anfang. Entwickle einen Automaten, mit dem es Kara gelingt, diese Aufgabe zu erfüllen. Fertige für jeden Zustand eine Zustandstabelle der unten angegebenen Art an. Zeichne auch den Graphen des Automaten.
- b) Entwickle nun ein Java-Programm, mit welchem Kara die Erledigung der gleichen Aufgabe gelingt, so wie es in Aufgabenteil a) beschrieben wurde. Schreibe nur die Prozedur:

```
public void myProgram() {
    // hier kommt das Hauptprogramm hin, zB:
}
```

Beispiel für einen Zustand:
Zustand: **Suche**

Sensoren				Aktion	Folgezustand
↑B treeRight	B ↑ treeFront	B↑ treeLeft	⊗ onLeaf		
				...	
				...	

Viel Erfolg!