

Mission: Programmiere die Arbeitseinheit sich zur Markierung zu bewegen

Bewegen (NächsteErzmarkierung ())

- Bewegen(NächsteErzmarkierung())
 - o Bewegt die Einheit zur angegebenen Position, in diesem Fall zur nächsten Erzmarkierung

Mission: Programmiere die Arbeitseinheit Erz zu sammeln und abzuliefern

Bewegen (NächsteErzmarkierung ())

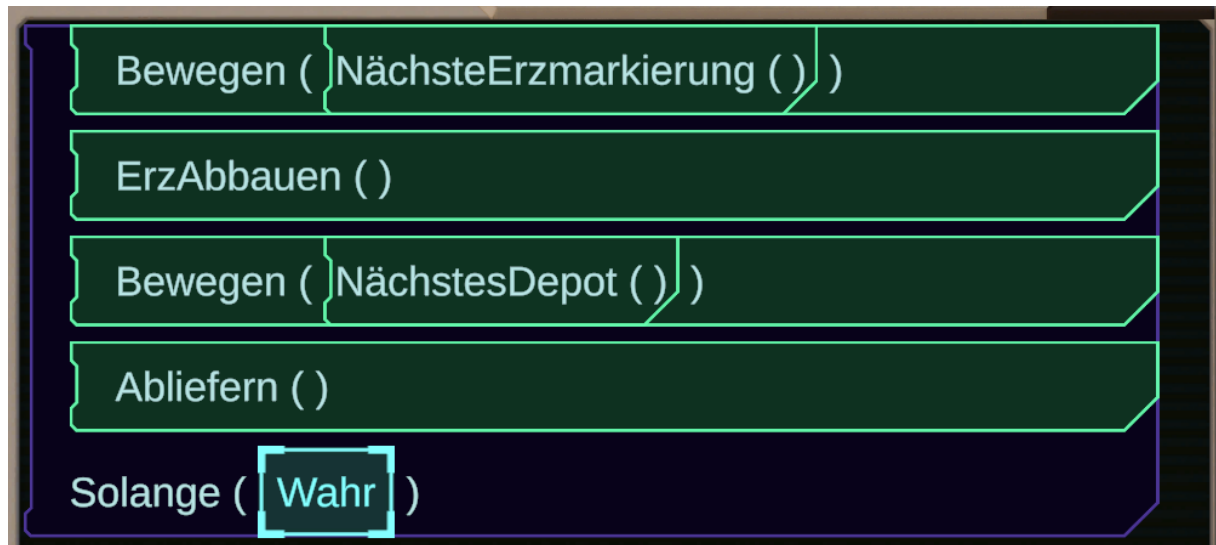
ErzAbbauen ()

Bewegen (NächstesDepot ())

Abliefern ()

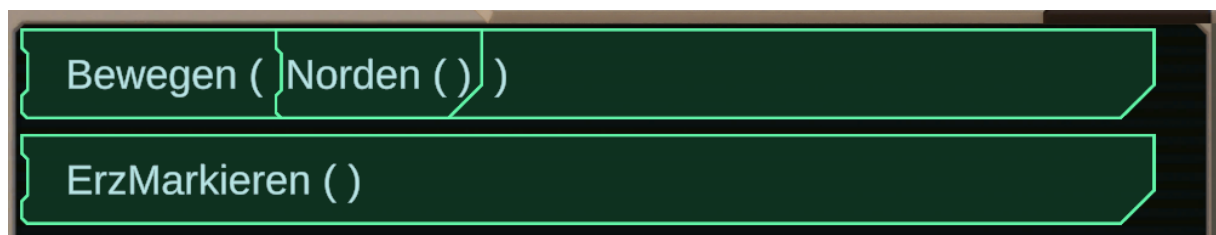
- Bewegen(NächsteErzmarkierung())
 - o Bewegt die Einheit zur angegebenen Position, in diesem Fall zur nächsten Erzmarkierung
 - o Da die Einheit sich zum Zeitpunkt der Ausführung der Komponente bereits über der Erzmarkierung befinden sollte, hat die Ausführung dieser Komponente keine Auswirkung
- ErzAbbauen()
 - o Lässt die Einheit Erz einsammeln, sofern sie sich zum Zeitpunkt der Ausführung der Komponente darüber befindet
- Bewegen(NächstesDepot())
 - o Bewegt die Einheit zur angegebenen Position, in diesem Fall zum nächsten Depot
- Abliefern()
 - o Lässt die Einheit das gesammelte Erz an das Depot abliefern, sofern sie sich zum Zeitpunkt der Ausführung der Komponente darüber befindet

Mission: Automatisiere das Verhalten der Arbeitseinheit



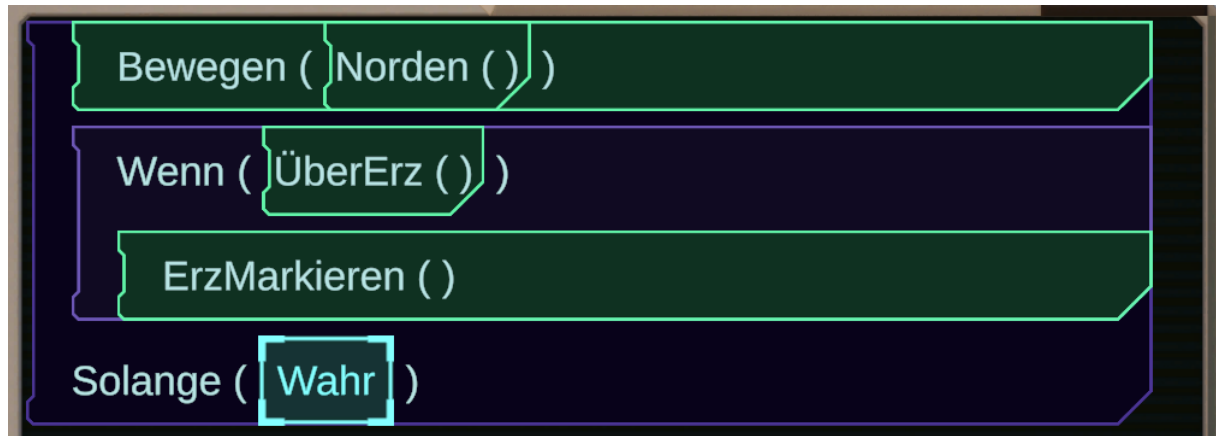
- Bewegen(NächsteErzmarkierung())
 - Bewegt die Einheit zur angegebenen Position, in diesem Fall zur nächsten Erzmarkierung
 - Da die Einheit sich zum Zeitpunkt der Ausführung der Komponente bereits über der Erzmarkierung befinden sollte, hat die Ausführung dieser Komponente keine Auswirkung
- ErzAbbauen()
 - Lässt die Einheit Erz einsammeln, sofern sie sich zum Zeitpunkt der Ausführung der Komponente darüber befindet
- Bewegen(NächstesDepot())
 - Bewegt die Einheit zur angegebenen Position, in diesem Fall zum nächsten Depot
- Abliefern()
 - Lässt die Einheit das gesammelte Erz an das Depot abliefern, sofern sie sich zum Zeitpunkt der Ausführung der Komponente darüber befindet
- Solange(Wahr)
 - Die Ausführung aller Komponenten in der Solange-Schleife wird solange wiederholt, wie die angegebene Bedingung (in blau) wahr ist
 - Da als Bedingung für die wiederholte Ausführung in diesem Fall als „Wahr“ angegeben ist, wird die Ausführung der Komponenten unendlich oft wiederholt

Mission: Programmiere die Späheinheit Erz zu markieren



- Bewegen(Norden())
 - o Bewegt die Späheinheit in die angegebene Richtung, in diesem Fall Norden
- ErzMarkieren()
 - o Lässt die Späheinheit eine Erzmarkierung setzen
 - o Achtung: Die Markierung kann auch gesetzt werden, wenn die Späheinheit sich gar nicht über einem Erzvorkommen befindet

Mission: Programmiere die Späheinheit Erz zu markieren



- Bewegen(Norden())
 - o Bewegt die Späheinheit in die angegebene Richtung, in diesem Fall Norden
- Wenn(ÜberErz())
 - o Die Komponenten innerhalb der Wenn-Bedingung (in diesem Fall die Komponente ErzMarkieren()) werden nur ausgeführt, wenn die angegebene Bedingung wahr ist
 - o In diesem Fall ist die Bedingung ÜberErz(). Diese ist wahr, wenn die Einheit sich zum Zeitpunkt der Ausführung über einem Erzvorkommen befindet und unwahr, wenn sie es nicht tut
- ErzMarkieren()
 - o Lässt die Späheinheit eine Erzmarkierung setzen
 - o Achtung: Die Markierung kann auch gesetzt werden, wenn die Späheinheit sich gar nicht über einem Erzvorkommen befindet. In diesem Fall wird die Ausführung aber durch die Wenn(ÜberErz())-Bedingung verhindert, wenn die Einheit sich nicht über einem Erzvorkommen befindet.
- Solange(Wahr)
 - o Die Ausführung aller Komponenten in der Solange-Schleife wird solange wiederholt, wie die angegebene Bedingung (in blau) wahr ist
 - o Da als Bedingung für die wiederholte Ausführung in diesem Fall als „Wahr“ angegeben ist, wird die Ausführung der Komponenten unendlich oft wiederholt