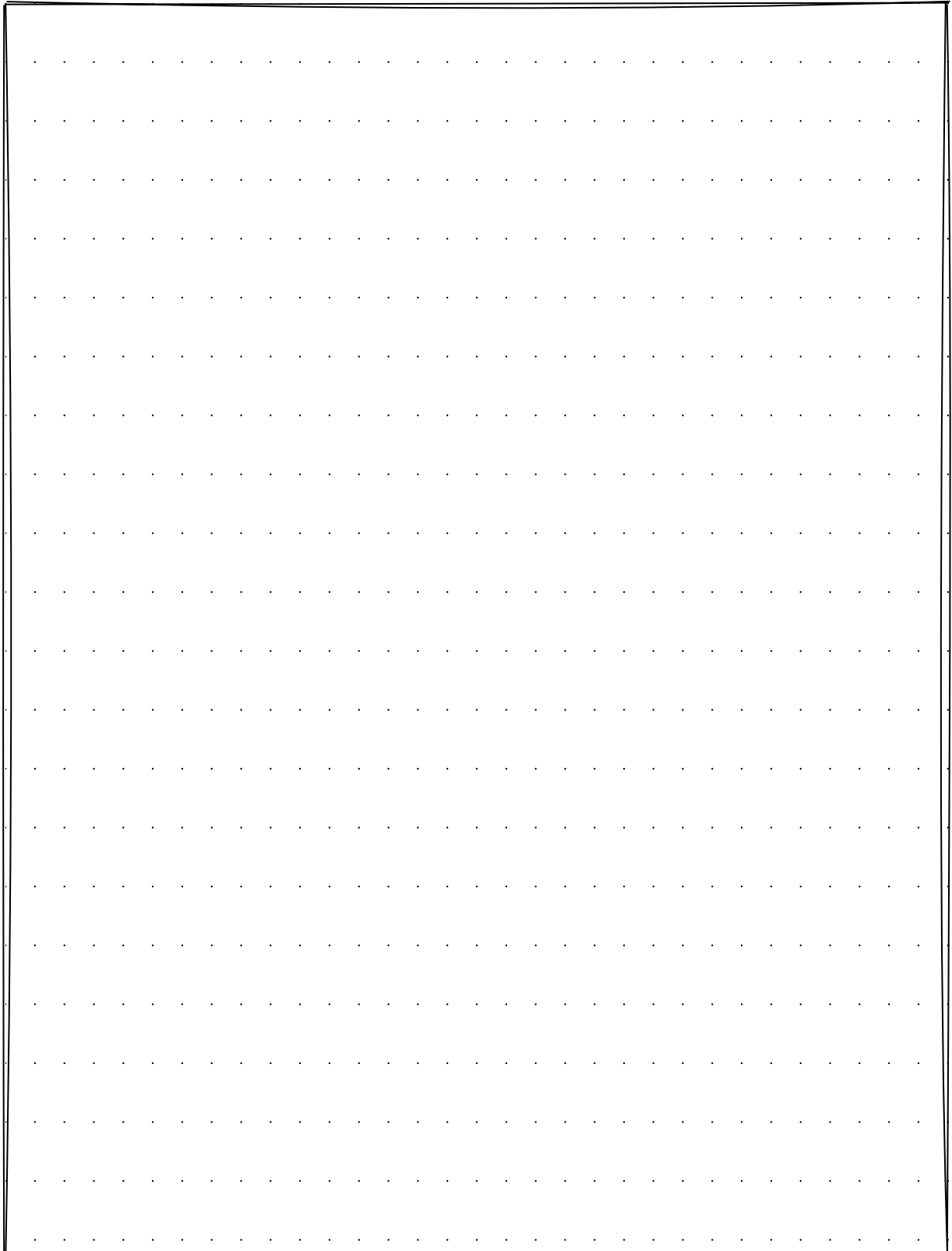




② Spiele jetzt das Spiel „Human Resource Machine“, aus dem das Bild stammt.

- Schreibe dabei ein Programmier-Tagebuch.
- Notiere darin, was du gemacht hast, inklusive Beispielen dafür.



- ③ Schaue dir jetzt das Bild aus Aufgabe 1 noch einmal an. Hattest du Recht mit deiner Vermutung, was auf dem Bild passiert? Wie würdest du es jetzt beschreiben und erklären, nachdem du das Spiel gespielt hast?

---

---

---

---

---

---

---

---

- ④ Was hast du beim Spielen über das Programmieren gelernt? Was ist dir noch unklar?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---