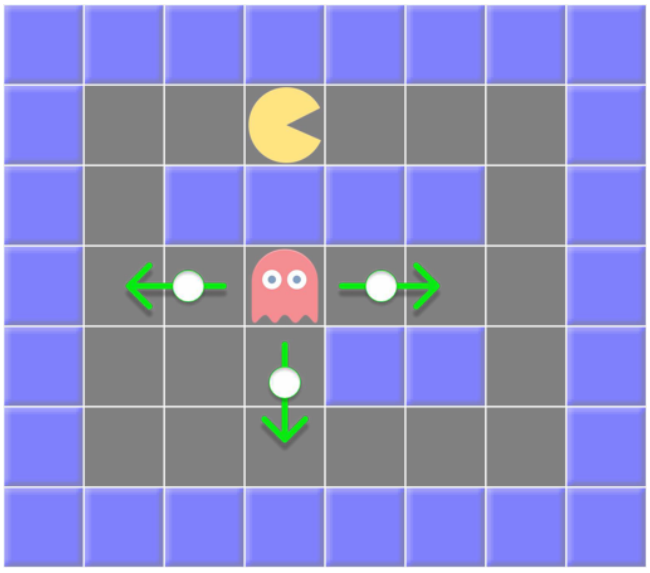
Stetten, AG

PAC-MAN

RULER.game

Vorher: Künstliche Intelligenz

In welche Richtung sollte sich der Geist als nächstes bewegen, wenn er möglichst schnell Pac-Man finden möchte? Mach einen Hacken beim entsprechenden Pfeil



Wieso würde sich der Geist als nächstes in diese Richtung bewegen? Gib eine kurze Begründung.

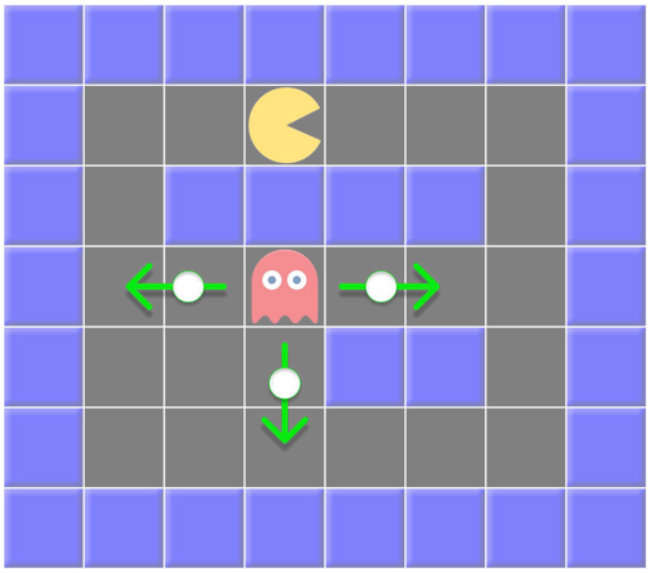
Stetten, AG

1. Klasse: (1) (2) (3) (4) (5)
2. Ich bin ein [ ] Mädchen, ein [ ] Junge
3. Hast du das Programmieren von Pac-Man mit RULER verstanden? 😊 🙂 😕 ☹️
4. Wie hat dir der Pac-Man Programmierworkshop gefallen? 😊 🙂 😕 ☹️
5. Möchtest du mehr Spiele programmieren in der Schule? 😊 🙂 😕 ☹️ welche?
6. Was war dein Lieblingsteil des Workshops und warum?
7. Was war schwierig mit RULER?
8. Welche Spiele spielst du zu Hause?
9. Hast du schon mal programmiert? JA NEIN (was?)

10. Künstliche Intelligenz

In welche Richtung sollte sich der Geist als nächstes bewegen, wenn er möglichst schnell Pac-Man finden möchte? Mach einen Hacken beim entsprechenden Pfeil

Stetten, AG



Wieso würde sich der Geist als nächstes in diese Richtung bewegen? Gib eine kurze Begründung.