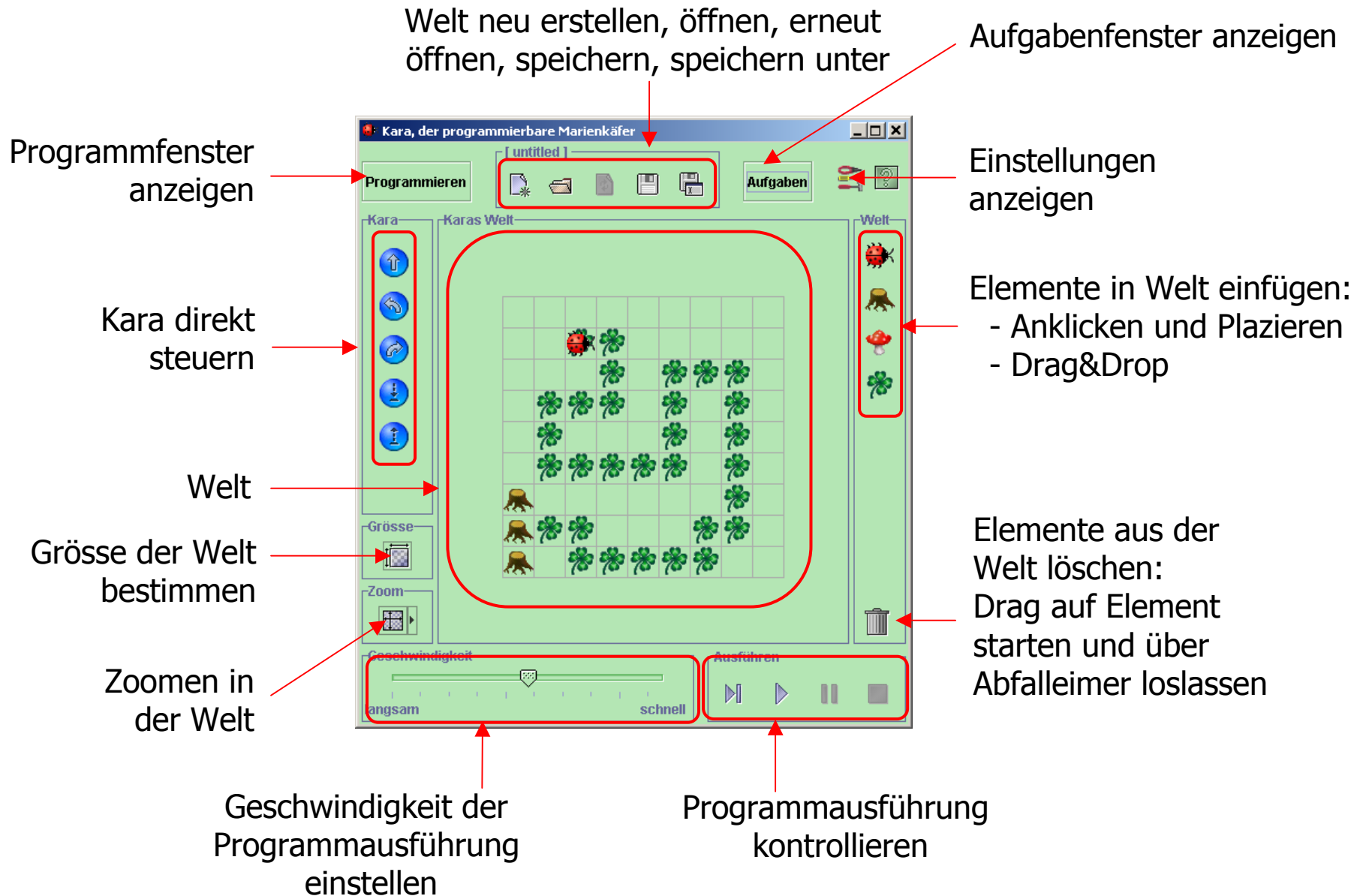


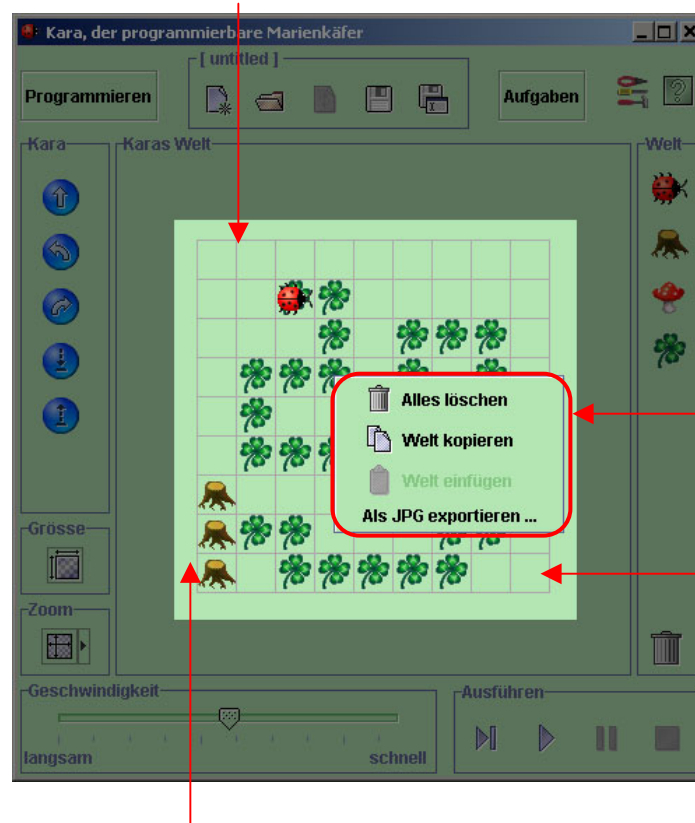
Das Weltfenster von Kara



Die Welt von Kara

Sichtbaren Weltausschnitt verschieben:

- linke Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen
(geht nur, falls Welt grösser als sichtbarer Bereich)



Weltmenu durch
Rechtsklick öffnen

Objekte in der Welt
mit Drag&Drop
verschieben

Zoomen in der Welt:

- mittlere Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen, oder
- linke Maustaste und ALT gedrückt halten und Maus bewegen

Das Programmfenster von Kara

Programm neu erstellen,
öffnen,
erneut öffnen,
speichern,
speichern unter

Automatenansicht

Zustandsansicht

The screenshot shows the Kara programming environment window titled "Kara, der programmierbare Marienkäfer". The window contains a menu bar with icons for file operations (new, open, save, save as, print) and a toolbar with icons for "new", "start", and a disabled "stop" icon. The main area is divided into two views: the "Automatenansicht" (Automaton View) and the "Zustandsansicht" (State View).

The "Automatenansicht" shows a state transition diagram with three states: "labyrinth" (start state), "left_turn", and "Stop" (final state). Transitions are: "labyrinth" to "labyrinth" (self-loop), "labyrinth" to "left_turn", "left_turn" to "labyrinth", and "left_turn" to "Stop".

The "Zustandsansicht" shows the current state of the program. It has tabs for "labyrinth" and "left_turn". The "labyrinth" tab is active. The table below shows the actions Kara can perform in each state, with "Kara macht:" and "Nächster Zustand:" columns.

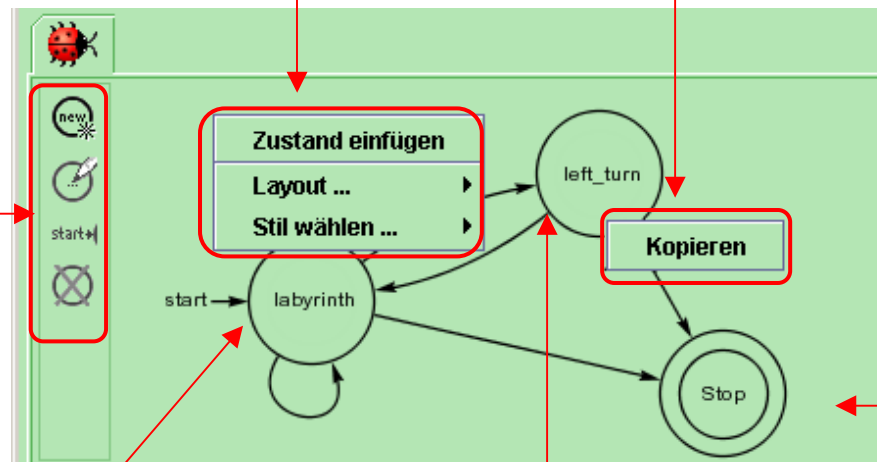
Kara macht:	Nächster Zustand:
<input checked="" type="checkbox"/> [no yes or no yes or no] [up]	labyrinth
<input checked="" type="checkbox"/> [yes yes no] [left] [up]	labyrinth
<input checked="" type="checkbox"/> [yes no yes] [left] [up]	left_turn
<input checked="" type="checkbox"/> [yes yes yes] [info]	Stop

Die Automatenansicht

Automatenmenu
durch Rechtsklick
in Hintergrund öffnen

Zustandsmenu
durch Rechtsklick
auf Zustand öffnen

Zustand erstellen,
bearbeiten,
als Startzustand setzen,
löschen



Zoomen und
verschieben der
Ansicht gleich
wie in der Welt

Zustand verschieben:
Zustand in der Mitte anklicken und
Maus bei gedrückter Taste bewegen

Neuen Übergang erstellen:
1. Maustaste über Rand des
Zustandes drücken
2. Bei gedrückter Taste
Maus über Zielzustand
bewegen
3. Taste loslassen

Die Zustandsansicht

Anzuzeigenden Zustand durch Anklicken auswählen

Nächsten Zustand bestimmen

Übergang löschen

Sensorwerte durch Klicken einstellen

Befehle mit Drag&Drop in Tabelle einfügen

Übergänge und Befehle Mittels Drag&Drop auf Papierkorb löschen

Übergangsmenü durch Rechtsklick öffnen

The screenshot shows a state machine editor interface. At the top, there are two tabs: 'labyrinth' and 'left_turn'. Below the tabs, there is a table with columns for sensor values and actions. The table has four rows. The first row has sensor values 'no', 'no', 'no' and an action 'left_turn'. The second row has sensor values 'yes', 'yes', 'no' and actions 'left_turn', 'left_turn'. The third row has sensor values 'yes', 'no', 'yes' and actions 'left_turn', 'left_turn'. The fourth row has sensor values 'yes', 'yes', 'yes' and an action 'left_turn'. To the left of the table are four icons: a trash can, a left-turn arrow, a right-turn arrow, and a left-turn arrow. To the right of the table are four dropdown menus with labels 'labyrinth', 'labyrinth', 'left_turn', and 'Ston'. At the bottom right, there is a context menu with two options: 'Übergang kopieren' and 'Übergang einfügen'. A trash can icon is located at the bottom left of the interface.

Kara macht:			Nächster Zustand:
no	no	no	labyrinth
yes	yes	no	labyrinth
yes	no	yes	left_turn
yes	yes	yes	Ston

Zustände erzeugen/bearbeiten

Name des Zustands
(muss eindeutig sein)

Name des neuen Zustands: labyrinth

Liste der vom Zustand
verwendeten Sensoren

Liste aller
Sensoren

Sensoren mittels
Drag&Drop hinzufügen

Verwendete Sensoren
mittels Drag&Drop auf
Papierkorb löschen