

KARA soll Muster aus Kleeblättern legen: Quadrate, Rechtecke, Dreiecke usw. Jedes Muster soll durch eine Methode realisiert werden, z.B.

```
void quadratZeichnen(int seitenlaenge)
```

Folgende Methoden sollen vorher zur Verfügung gestellt werden:

1. `void turnAround()`

Dreht KARA um 180 Grad.

2. `void legeX(int anzahl)`

Kara startet auf der Position des ersten abzulegenden Blattes und legt danach in seiner aktuellen Blickrichtung `anzahl` Kleeblätter ab. Am Ende steht er einen Schritt hinter dem letzten Blatt.

3. `void geheX(int anzahl)`

Kara startet auf seiner aktuellen Position und geht danach in seiner aktuellen Blickrichtung `anzahl` Schritte vorwärts.

## Aufgaben:

1. KARA soll ein mit Kleeblättern gefülltes Quadrat mit variabler Seitenlänge ablegen. Der Methodenaufruf `quadratZeichnen(5)` soll demnach ein Quadrat mit der Seitenlänge 5 erzeugen.
2. KARA soll ein mit Kleeblättern gefülltes Rechteck mit variabler Breite und Höhe ablegen. Der Methodenaufruf `rechteckZeichnen(5,3)` soll demnach ein Rechteck mit der Breite 5 und der Höhe 3 erzeugen.
3. KARA soll ein mit Kleeblättern gefülltes gleichschenkliges Dreieck mit variabler Seitenlänge ablegen. Eine Seite des Dreiecks soll waagrecht liegen.
4. KARA soll ein mit Kleeblättern umrandetes Rechteck mit variabler Breite und Höhe ablegen.
5. KARA soll ein mit Kleeblättern gefülltes Quadrat mit variabler Seitenlänge in „Kegelaufstellung“ ablegen. Die Seiten des Quadrates sind Diagonalen in der KARA-Welt. Dazu soll eine Methode `legeKegelreihe(int anzahl)` entwickelt werden, die eine diagonale Kegelreihe ablegt. Eine weitere Methode `zurNaechstenReihe()` ist ebenso zu programmieren.