

```

1.a) void Invertieren() {
    if (IstZiegel()) {
        Aufheben()
    }
    else {
        Hinlegen();
    }
}

```

```

1.b) void InvertiereBisWand() {
    while (!IstWand()) {
        Invertieren();
        Schritt();
    }
}

```

1.c)

Solange du nicht an der Wand bist	
Ziegel vor dir?	
Wahr	Falsch
Aufheben()	Hinlegen()
Schritt()	

1.d)

Die Methode macht, solange die Abfrage ob Karol noch nicht an der Wand ist, `true` als Antwort liefert, Folgendes: wenn die Methode, ob vor ihm ein Ziegel liegt, `true` als Antwort liefert, dann hebt er diesen auf, ansonsten wird ein Ziegel hingelegt. Danach wird noch die Methode `Schritt()` aufgerufen, Karol geht also einen Schritt vorwärts.

```

1.e) void Schritt() {
    while (!IstWand()) {
        Schritt();
    }
}

```

1.e)

`Hinlegen()` liefert einen Fehler, wenn Karol vor sich die Wand hat. Deshalb die gleiche Verbesserung wie bei `Schritt()`:

```

void Hinlegen() {
    while (!IstWand()) {
        Hinlegen();
    }
}

```