

Kapitel COMPUTERSPRACHE

Programmervorlage für die Schatzsuche im Labyrinth

Programmname: _____

*Nutze die folgenden Befehle, um den Schatzsuchenden durch das Labyrinth zu navigieren.
Die Zahlen in den Kästen kannst du beliebig anpassen.*

Beispiel
gehe <input type="text" value="2"/> Schritte vorwärts
gehe <input type="text" value="4"/> Schritte rückwärts
drehe dich nach rechts um <input type="text" value="90"/> Grad
drehe dich nach links um <input type="text" value="90"/> Grad

Nr.	Befehl
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Kapitel COMPUTERSPRACHE

Schatzsuche im Labyrinth

