

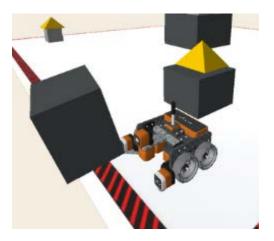
Spiel 6: Sturm auf die Burg

Spielfeld: Castle Crashers

Challenge:

Level 1: Programmiere den Roboter so, dass er alle fünf Gebäude auf der Burg umwirft, indem er in sie hineinfährt.

Level 2: Programmiere den Roboter so, dass er vier kleinere Gebäude umwirft und ihre Teile über die Burgbegrenzung (roter Rahmen) schiebt.



Level 3: Programmiere den Roboter so, dass er das Spielfeld komplett leerräumt, indem er alle Gebäude über die Burgbegrenzung schiebt.

Tipps:

- Vorsicht, das Spielfeld hat keine Grenzmauer! Lasse den Roboter nicht abstürzen.
- Zum Fahren benutze die Blöcke aus der Abteilung Fahrwerk.
- Benutze den Sensor *Abstandsensor findet ein Objekt?* aus der Abteilung *Fühlen > Abstandssensor*, um einzelne Gebäude oder Bausteine zu finden.
- Benutze den unteren Farbsensor (DownEye), um die rote Spielfeldbegrenzung zu erkennen. Mit dem Block DownEye erkennt rot aus der Abteilung Fühlen kannst du die Farbe abfragen. Mit dem Block wenn ... dann oder wenn ... dann ... sonst aus der Abteilung Steuerung kannst du entscheiden, was zu tun ist, wenn der Sensor Rot sieht.
- Frage den Kontaktsensor mit Hilfe von Blöcken LinksAuto /RechtsAuto gedrückt? aus der Abteilung Fühlen, um zu erfahren, ob ein Gebäudebaustein vom Roboter berührt wird.
- Benutze die Wiederholungsschleifen für immer bzw. wiederhole ... Mal und warte bis
 ... aus der Abteilung Steuerung, um den Roboter immer wieder eine neue Runde
 fahren zu lassen.
- Im Programm kannst du eventuell Variablen gebrauchen. Eine Variable erstellst du in der Abteilung *Variablen* durch Klicken auf *Erstelle ein Variable*. Gib ihr beispielsweise den Namen "r" um Laufrunden zu zahlen. Mit setze r auf ... oder ändere r um ... kannst du den Wert setzen oder verändern.



Projekt VEXcode VR: Virtuelle Roboter programmieren

