

Challenge Zyklus 4

Susie Rocket

Susie Rocket war auf Weltraum-Mission unterwegs. Nun soll sie zurück zur Erde reisen. Dazu braucht sie viel Treibstoff und muss alle acht Tankstellen anfliegen.



Susie Rocket muss die Rückreise in ihren Bordcomputer eingeben. Leider ist dieser noch ein altes Modell mit wenig Speicherkapazität. Versuche anhand der Kommandos auf der nächsten Seite den Weg vom Start bis zum Ziel zu programmieren. Jeder einzelne blaue oder violette Block zählt als ein Kommando. Dabei

- müssen alle Tankstellen angefliegen werden.
- müssen so wenig Kommandos wie möglich benutzt werden.

Erstelle ein Foto Deines Programmes und sende es an educoding@men.lu.

Diese Programmierblöcke kannst Du benutzen, um den Weg zum Ziel zu programmieren.

Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts
Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links
Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	
Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts
Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links
Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	
Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts
Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links
Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	
Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts	Gehe 1 Schritt vorwärts
Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts	Drehe nach rechts
Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links	Drehe nach links
Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	Wiederhole <input type="text"/> mal	