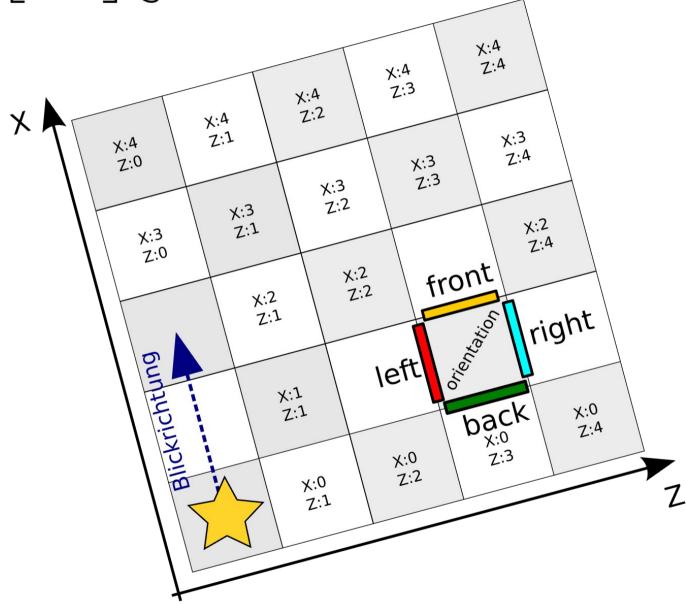


Koordinatensystem









```
// Erstelle das Labyrinth
const maze = Maze.create ({
    length: 10.
    width: 10
})
// Erstelle den Spieler
const player = Player.create ({
    name: 'Bruce Wayne',
    start: {
        x: 0,
        z: 0
})
// Setze den Spieler ins Labyrinth
maze.addPlayer (player)
// Lass das Rennen beginnen
maze.start ()
```

```
// Frstelle einen Feuerball
const fireball = Item.createFireball ({
    x: 1,
    z: 1,
    displayName: 'fireball'
});
// Frstelle einen Würfel
const cube = Item.createCube ({
    x: 0,
    z: 1,
    displayName: 'cube'
});
// und mache dich doppelt so schnell beim
// einsammeln
cube.onCollect (function () {
    player.speed = player.speed * 2
})
// füge dem Labyrinth deine Items zum sammeln
// hinzu
maze.addItem (fireball)
maze.addItem (cube)
```





```
// Frstelle eine Wand
const backWall = Wall.create ({
    x: 2,
    z: 3,
    orientation: 'back'
})
// Ändere die Textur deiner Wand
hedge.setTexture (WallTexture.HEDGE)
// Folgende Texturen gibt es:
// normale Steinwand
WallTexture.STONE
// eine Hecke
WallTexture.HEDGE
// eine Steinwand mit Lampe
WallTexture.LAMP
// ein Tor zu unbekannten Gebieten
WallTexture.GATE
// füge deine Wände dem Labyrinth hinzu
maze.addWall (backWall)
maze.addWall (rightWall)
```

```
// Frstelle ein Portal
const portal = Wall.create ({
    x: 5,
    z: 2,
    orientation: 'front'
})
portal.setTexture (WallTexture.HEDGE)
portal.isPortalTo ({
   x: 10,
    7: 10
})
```



