

```
schwellwert = 2 # müsste experimentell herausgefunden werden

if sonar_ranges[0] < schwellwert:
    if sonar_ranges[3/4 der gesamtzahlt der range] bis sonar_ranges[max] / 1/4 der anzahl < schwellwert:
        if sonar_ranges[1] bis sonar_ranges[1/4] / 1/4 < schwellwert:
            if sonar_ranges[1/2 der anzahl] < schwellwert:
                jetzt ist er ziemlich eingekreist:
                jetzt alle vergleichen und den bot da hin drehen, wo der abstand noch am größten ist
            else:
                den bot eher nach hinten drehen, schauen,
                ob links oder rechts mehr platz hat und dementsprechend da hin
        else:
            nach rechts ist platz, also nach rechts drehen
    else:
        nach links ist platz, also nach links drehen
else:
    if sonar_ranges[3/4 der gesamtzahlt der range] bis sonar_ranges[max] / 1/4 der anzahl < schwellwert:
        # hier ist direkt vorne frei, aber links kommt ein hinderniss, an das er drandeppern kann
        if sonar_ranges[1] bis sonar_ranges[1/4] / 1/4 der Anzahl < schwellwert:
            #rechts kommt auch ein hinderniss, also kommt er direkt nach vorne vllt gar nicht durch
            if sonar_ranges[1/2 der anzahl] < schwellwert:
                jetzt ist er ziemlich eingekreist:
                jetzt alle vergleichen und den bot da hin drehen,
                wo der abstand noch am größten ist
                # nach hinten ist auch ein hinderniss.
                jetzt noch testen, wo er am meisten platz hat,
                oder ob er gerade aus vllt noch durchpasst.
            else:
                den bot eher nach hinten drehen, schauen,
                ob links oder rechts mehr platz hat und dementsprechend da hin
        else:
            nach rechts ist platz, also nach rechts drehen,
            da er allerdings hier nach vorne ja platz hat,
            muss er nicht komplett nach rechts, sondern nur ein bisschen
    else if sonar_ranges[1] bis sonar_ranges[1/4] / 1/4 der Anzahl < schwellwert:
        links ist frei, aber rechts nicht -> nach links abdrehen
    else:
        vorne, links und rechts ist frei,
        also Geschwindigkeit auf 0.2 und Drehung auf 0.0.
        also einfach nur gerade aus
```