

9,0	9,1	9,2	9,3	9,4	9,5	9,6	9,7	9,8	9,9
8,0	8,1	8,2	8,3	8,4	8,5	8,6	8,7	8,8	8,9
7,0	7,1	7,2	7,3	7,4	7,5	7,6	7,7	7,8	7,9
6,0	6,1	6,2	6,3	6,4	6,5	6,6	6,7	6,8	6,9
5,0	5,1	5,2	5,3	5,4	5,5	5,6	5,7	5,8	5,9
4,0	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	4,6	4,7	4,8	4,9
3,0	3,1	3,2	3,3	3,4	3,5	3,6	3,7	3,8	3,9
2,0	2,1	2,2	2,3	2,4	2,5	2,6	2,7	2,8	2,9
1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9
0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9

Cheat sheet

```
import Labyrinth from './code/labyrinth';
```

```
function start() {
```

```
  const labyrinth = new Labyrinth, 10);
```

```
  labyrinth.newPlayer('Tom Hanks', 8, 1);
```

Position

```
  labyrinth.newWall(6, 2, 'front');
```

```
  labyrinth.newWall(6, 2, 'right', Texture.HEDGE);
```

```
  labyrinth.newWall(6, 3, 'back');
```

```
  labyrinth.addCube(3, 0, 'Cube');
```

```
  labyrinth.addFireball(1, 4, 'Fireball');
```

```
  labyrinth.addCube(1, 1, 'Accelerator')
```

```
  .onCollect(function() {
```

```
    labyrinth.player.speed *= 2;
```

```
  });
```

„twice as fast“

```
  labyrinth.newPortal(0, 2, 'right', 9, 4);
```

```
  for (let i = 2; i < 5; i++) {
```

```
    labyrinth.newWall(1, i, 'front');
```

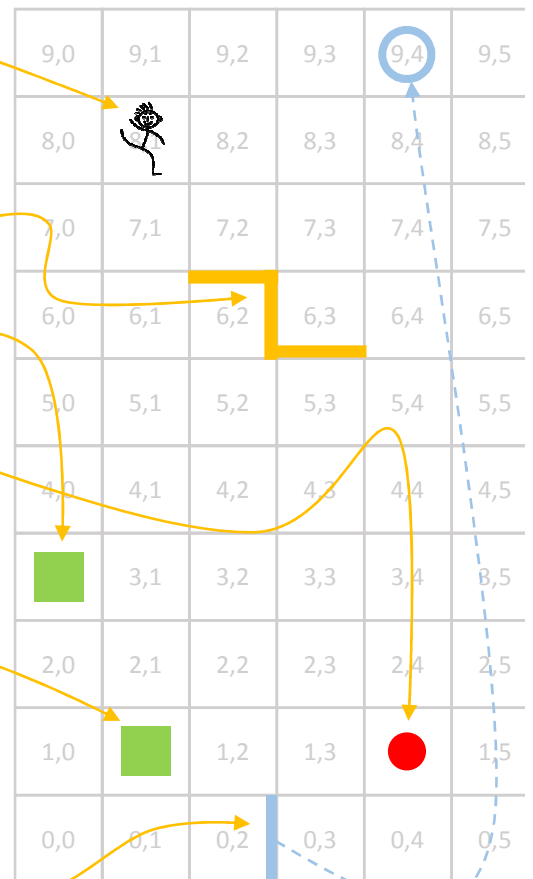
```
  }
```

```
  labyrinth.everyXSeconds(3, labyrinth.newRandomWall);
```

```
  labyrinth.start();
```

Copyright

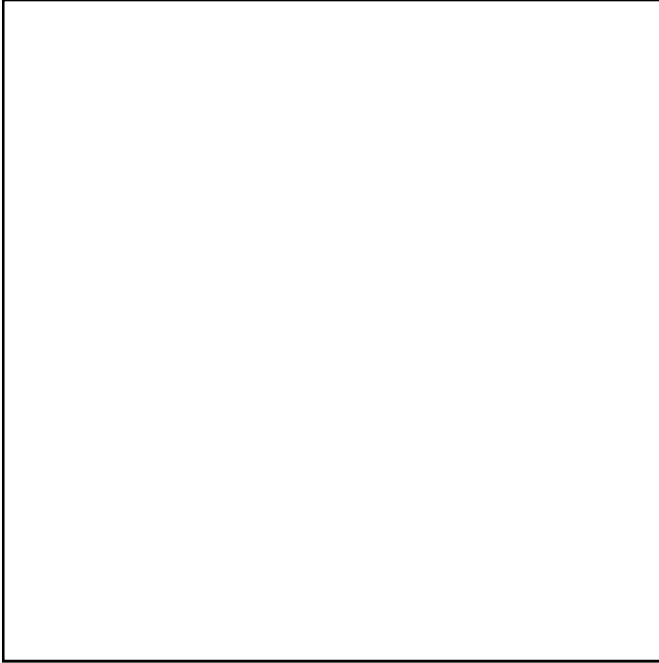
```
export default {start};
```



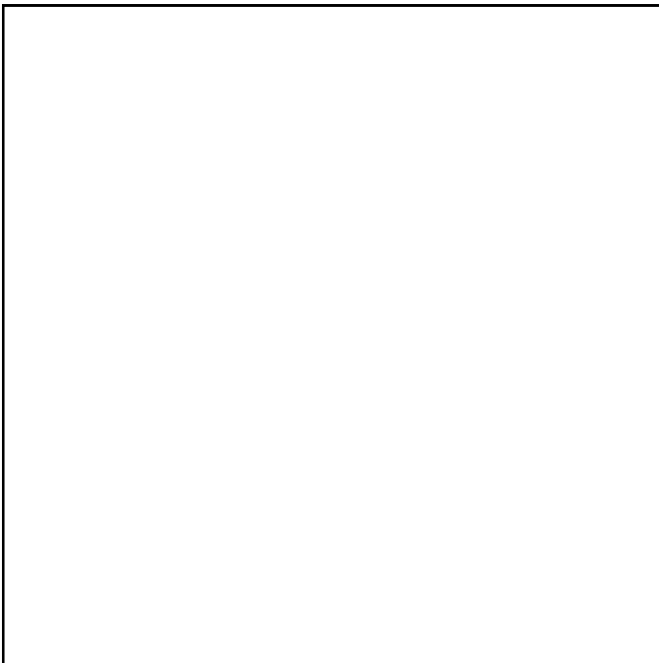
Surprise! :)

...and start!

Team



Wall



Floor