Vorgehen:

1. Fenster mit Abteilungen

* Spiele Fenster **✓**
* Programmierfenster

1. Gegend **✓**

* Besteht aus einzelnen Feldern **✓**
* Einfache Bilder für Anfangstests
* Eine Welt am Anfang **✓**
* Großes Array mit [X Y Werte] **✓**
* Zeichenfunktion um alle zu zeichnen **✓**

1. Player (Tastatursteuerung)

* Bild **✓**
* Bildänderung bei Richtungswechsel **✓**
* Keylistener **✓**
* Begrenzungen **✓**

1. Bewegung von Gegend

* Dauerhaftes Bewegen **✓**
* Bewegen bei Annäherung an Rand **✓**

1. Commands in Programmierfenster

* Programmcode schreiben **✓**
* Starten von Commands **✓**
* Aufteilung in die Commands mit ; **✓**
* Auslesen von Parametern **✓**
* Auswirkungen von Commands **✓**
* Einfache Grundcommands: **✓**
* move(20); **✓**
* Turn(“left“); **✓**
* While(true) {} **✓**
* Entfernen von Tastatursteuerung **✓**