



Programmieren lernen in Minecraft

## Level #4: Wenn-Dann!



### Challenge

Die Schildkröte kann auch sehen: Bring ihr bei,  
Hindernissen auszuweichen



# Vorsicht, Hindernis!

Mit den Blöcken **“WENN”**  und **„DANN“**  kann die Schildkröte Entscheidungen treffen:

**WENN** vor mir was ist, **DANN** bitte abbiegen!

**ANSONSTEN**  geht es gerade aus weiter.

Am Ende darf das **END** natürlich nicht fehlen – damit wird der Wenn-Dann-Block beendet.



Video mit  
Anleitung

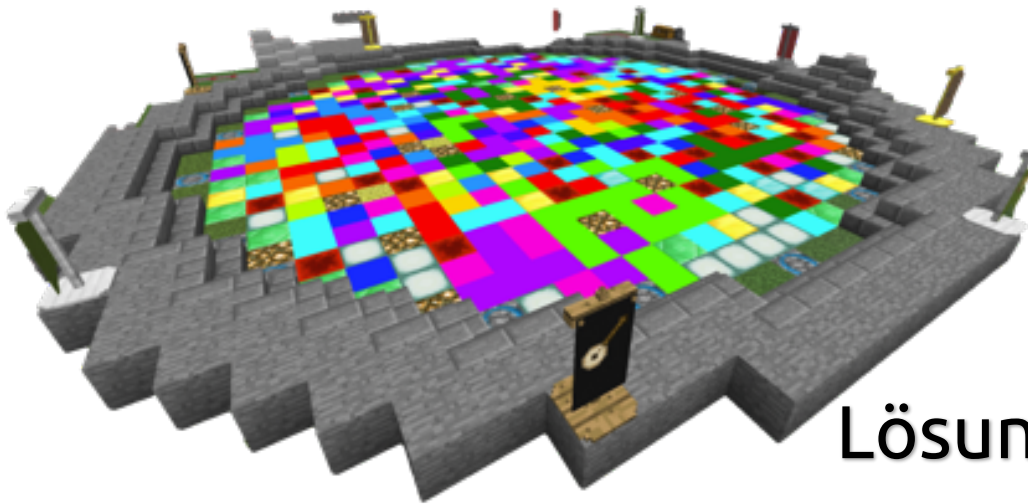


# Challenge

Bring Deiner Schildkröte bei, ganz wild zu tanzen – aber natürlich **rücksichtsvoll**:

**Wenn** der Weg der Schildkröte blockiert ist, soll sie ganz höflich ausweichen.

Probiere es in Deinem Team mit anderen zusammen aus. Wenn es klappt, treffen wir uns bei der Roboter-Disko und lassen alle **Schildkröten gemeinsam abrocken!**



Lösung:



Wie kann die Schildkröte ihre Wenn-Dann-Entscheidung immer wieder wiederholen?



# Unnützes Minecraft Wissen: **Wusstest Du schon?**

## Killer-Kaninchen gefälltig?

```
/summon Rabbit ~ ~ ~ {RabbitType:99}
```

Das Killer-Kaninchen



Und noch viel mehr **Minecraft EasterEggs**:

Veröffentlicht unter CC BY SA



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ  
Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0  
International zugänglich.

