



Programmieren lernen in Minecraft

## Level #7: Wenn-Dann - Labyrinth!



### Challenge

Führe die Schildkröte aus (fast) jedem Labyrinth automatisch heraus!



# Entscheidung in Entscheidung

Wie schon in der Stunde "Smaragdmäher" kann man Befehle in Befehle "verschachteln".

Um das Labyrinth automatisch zu lösen, muss die Schildkröte sich nicht nur eine Entscheidung treffen, sondern vielleicht auch eine Zweit.

Wenn vor ihr ein Block ist, dann dreht sie sich.

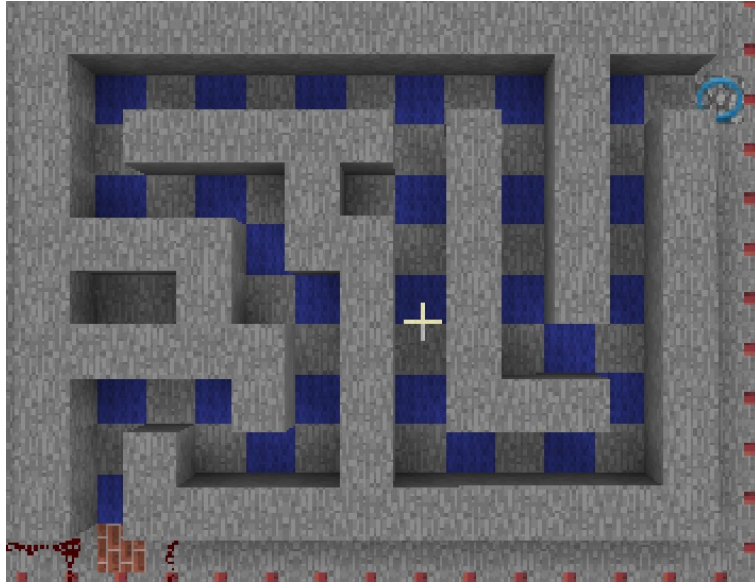
Wenn jetzt IMMER noch ein Block ist... dann



Video mit  
Anleitung



# Challenge



Programmiere die Schildkröte, dass sie automatisch durch das Labyrinth findet!

**Super-Challenge:** Wie viele Schildkröten kannst du gleichzeitig in das Labyrinth setzen? Tipp: schau dir den Hinweis Unten an – damit fährt sie auch wieder zum Anfang!

Lösung:



Wie erkenne ich ein anderes Hindernis, Stop-Block oder einen Spieler?

„Gehe“ gibt auch zurück!



# Unnützes Minecraft Wissen:

## Wusstest Du schon?

Wenn ein Blitz in einem Radius von bis zu 4 Blöcken um einen Creeper einschlägt, wird er zu einem **geladener Creeper**. Ein geladener Creeper hat eine doppelt so starke Explosionswirkung und ist an einer elektrischen Aura erkennbar. Der Creeper nimmt durch den Blitzeinschlag Schaden.



```
/summon creeper ~ ~ ~ {powered:1}
```

Veröffentlicht unter CC BY SA



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

