
	Name:	AuP	Objektorientierte Programmierung KLASSENKONZEPT IN JAVA	
--	-------	-----	---	--

Übung: 6.2 Fehlerteufel zur Labyrinth-Aufgabe

Ein Azubi-Kollege von Ihnen ist völlig verzweifelt. Er versucht in einem Hauptprogramm Objekte der Klasse **Robot** zu erzeugen und diese durch ein Labyrinth zu steuern. Der Java-Quelltext ist aber voller Fehler. Helfen Sie ihm und korrigieren Sie alle Fehler!

```
public static void main(String[] args)
{
    new Robot();

    r2.geheNachLinks(1);

    Robot r1 = Robot();

    Robot r2 = new Robot(3;7);

    r1.geheNachLinks(0);

    int schritte = 4;

    geheNachRechts.r1(schritte);

    R2.geheNachRechts(int 3);

    r.getX();

    System.out.println( r1.getX() + ":" + r1.getY() )

    Robot = new Robot();

    Robot r4 = (4,5);

    int r5 = new Robot();
}

r1.geheNachLinks(1);
```