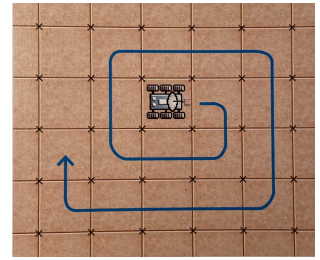


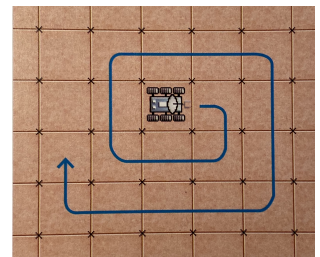
Aufgabe 4

Implementiert eine Methode `int sucheGestein(int runden)`, die den Rover von seiner Startposition aus in einer größer werdenden Spirale nach Gesteinen suchen lässt. Der *Parameter* `runden` soll angeben, wie viele Runden der Rover auf seiner Suche fährt, bevor er anhält. Am Ende soll die Anzahl der gefundenen Steine *zurück gegeben* werden.



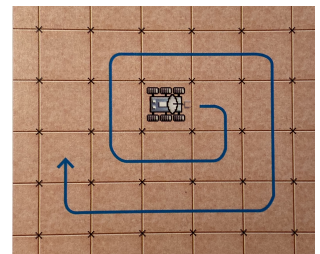
Aufgabe 4

Implementiert eine Methode `int sucheGestein(int runden)`, die den Rover von seiner Startposition aus in einer größer werdenden Spirale nach Gesteinen suchen lässt. Der *Parameter* `runden` soll angeben, wie viele Runden der Rover auf seiner Suche fährt, bevor er anhält. Am Ende soll die Anzahl der gefundenen Steine *zurück gegeben* werden.



Aufgabe 4

Implementiert eine Methode `int sucheGestein(int runden)`, die den Rover von seiner Startposition aus in einer größer werdenden Spirale nach Gesteinen suchen lässt. Der *Parameter* `runden` soll angeben, wie viele Runden der Rover auf seiner Suche fährt, bevor er anhält. Am Ende soll die Anzahl der gefundenen Steine *zurück gegeben* werden.



Aufgabe 4

Implementiert eine Methode `int sucheGestein(int runden)`, die den Rover von seiner Startposition aus in einer größer werdenden Spirale nach Gesteinen suchen lässt. Der *Parameter* `runden` soll angeben, wie viele Runden der Rover auf seiner Suche fährt, bevor er anhält. Am Ende soll die Anzahl der gefundenen Steine *zurück gegeben* werden.

