## Userinput als Events mit Turtle

### Aufgabe 1 - Mausgesteuerte Bewegung

Wir legen unserer Turtle mit der Maus Seegras irgendwo am Bildschirm hin. Wir drücken dazu mit der Linken Maustaste auf einen Ort am Bildschirm. Die Turtle bewegt sich anschließend dorthin und macht einen Abdruck von sich selbst um sich zu merken wo einmal ein Seegras hingelegt worden ist. Wenn wir auf einen anderen Ort klicken, bewegt sich die Turtle auch dorthin und macht weider einen Abdruck. Dieses verhalten wiederholt sich bis wir das Fenster rechts oben beim X schließen.

**Hinweise:** Verwende dazu folgende Prozeduren: \* penup(): Die Turtle legt **keinen** Faden am Boden ab. Diese malt dadruch **keine** Linien wenn diese sich **später** bewegt. \* goto(-100, 200): Die Turtle bewegt sich in einer *geraden Linie* zu der angegebenen *Position*. Die *Position* wird in *x* und *y* *Koordinaten* abegeben. Hier ist die Mitte des Fensters *x = 0* und *y = 0* ist. \* stamp(): Die Turtle drückt sich auf den Boden und hinterlässt einen Abdruck. \* screen.onclick(meine\_prozedur): *meine\_prozedur* ist eine eigens geschriebene Prozedur welche ausgeführt wird, wenn wir auf den Bildschirm drücken.

<img style="" height="240" width="240" src="images/8.2.1.gif">

**Lösung:**

from turtle import \*  
  
# --- Vorbereitung ---  
screen = Screen()  
shape('turtle')  
speed(3)  
  
# --- Eigene Prozeduren ---  
# Diese Prozedur wird aufgerufen, wenn der Benutzer auf den Bildschirm klickt.  
# Es wird hier die position der Mausklicks in x und y übergeben.  
# Wichtig sind die Argumente x und y. Diese müssen vorhanden sein, sonst gibt es einen Fehler.  
def bewege\_turtle(x, y):  
 # Bewege die Turtle zu den Koordinaten der Maus.  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
 # Die Turtle ist so schnell dass diese einen Abdruck am Zielort macht.  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
# --- Logik ---  
penup()  
  
# Diese Prozedur screen.onclick ist eine kompliziert. Sie ist ein Event und eine Methode.   
# Wir irgnoriern aber was eine Methode ist und denken uns screen.onclick ist der name der Prozedur.  
# Die Prozedur screen.onclick horch auf einen Klick mit der Maus. Wir nennen das ein Event.   
# Wenn dieses Event passiert, wir dürcken die Maustaste, führen wir den Code in der eigens geschriebenen Prozedur bewege\_turtle aus.   
# Um das zu tun schreiben verwenden wir den Namen der Prozedur bewege\_turtle und geben diesen der Prozedur screen.onclick.   
# Wir rufen dabei nicht bewege\_turtle(3,5) mit den runden Klammern auf! Ein Event will nur den Namen der Prozedur.   
screen.onclick(...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur ein.  
  
# --- Abschluss ---  
# Das hier ist eine Prozedur welche im hintergrund eine Art Schleife aufruft.   
# Wir lassen das Programm laufen und wenn ein Event passiert, dann führen wir dieses aus.  
screen.mainloop()

### Aufgabe 2 - Ausmalen

#### Links-oben, links-unten, rechts-oben und rechts-unten

Die Turtle will die Wüste und das Meer umdekoriern. Sie braucht aber dazu deine Hilfe wo sie beginnen soll. Zeige mit der Maus der Turtle wohin sie gehen soll. Dort angekommen färbt sie einen kleinen Ort ein. Welche Farbe sagt uns dabei foglende Bedingungen. \* oben links ist rot, \* oben rechts ist blau, \* unten links ist gelb und \* unten rechts ist grün. Die Angaben sind von dem Haus der Turtle ausgehend.

**Hinweise:** Verwende dazu folgende Prozeduren: \* penup(): Die Turtle legt **keinen** Faden am Boden ab. Diese malt dadruch **keine** Linien wenn diese sich **später** bewegt. \* goto(-100, 200): Die Turtle bewegt sich in einer *geraden Linie* zu der angegebenen *Position*. Die *Position* wird in *x* und *y* *Koordinaten* abegeben. Hier ist die Mitte des Fensters *x = 0* und *y = 0* ist. \* dot(durchmesser, "red"): Wir malen einen Kreis am Boden in der angegebenen Farbe. \* screen.onclick(meine\_prozedur): *meine\_prozedur* ist eine eigens geschriebene Prozedur welche ausgeführt wird, wenn wir auf den Bildschirm drücken.

<img style="" height="240" width="240" src="images/8.2.2.1.gif">

**Lösung:**

from turtle import \*  
  
# --- Vorbereitung ---  
screen = Screen()  
speed("fastest")  
shape("turtle")  
penup()  
  
# --- Logik ---  
durchmesser = 80  
  
def draw\_colored\_dot(x, y):  
 goto(x, y)  
  
 # Farbe basierend auf dem Ort bestimmen.  
 # Je nachdem wir Links-oben, links-unten, rechts-oben und rechts-unten mit der Maus drücken, hinterlässt die Turtle eine andere Farbe.  
 # Der ort ist ausgehend von Ihrem Haus 0,0 zu sehen.  
  
 # Oben Links  
 if ...: # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten logischen Ausdruck ein.  
 dot(durchmesser, "red")  
  
 # Oben Rechts  
 elif ...: # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten logischen Ausdruck ein.  
 dot(durchmesser, "blue")  
  
 # Unten Links  
 elif ...: # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten logischen Ausdruck ein.  
 dot(durchmesser, "yellow")  
  
 # Wir verwenden hier else als "Rest". Hier wird alles was nicht oben in den ifs unn elifs "reinpasst" ausgeführt.  
 # Dieser "Rest" ist bei uns der Fall "grüner Punkt".  
 # Wir sollten bei komplizierteren Programmen sowas eher vermeiden und wie bisher ein else "das ist ein Fehler" ausführen.  
   
 # Unten Rechts  
 else:   
 dot(durchmesser, "green")  
  
# Auf Klicks lauschen  
screen.onclick(...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur ein.  
  
# --- Abschluss ---  
screen.mainloop()

#### Streifen

Die Turtle will die Wüste und das Meer nochmals umdekoriern. Jedoch ein wenig andres. Sie braucht wieder dazu deine Hilfe wo sie beginnen soll. Zeige mit der Maus der Turtle wohin sie gehen soll. Dort angekommen färbt sie einen kleinen Ort ein. Welche Farbe sagt uns dabei foglende Bedingungen. 1. Steifen ganz links ist orange. 2. Steifen links ist violett. 3. Steifen rechts ist blau. 4. Steifen ganz rechts ist gelb. Die Angaben sind von dem Haus der Turtle ausgehend. Alle Streifen sind gleich breit und zwar ein viertel der gesamten Welt (Bildschirmbreite).

**Hinweise:** Verwende dazu folgende Prozeduren: \* penup(): Die Turtle legt **keinen** Faden am Boden ab. Diese malt dadruch **keine** Linien wenn diese sich **später** bewegt. \* goto(-100, 200): Die Turtle bewegt sich in einer *geraden Linie* zu der angegebenen *Position*. Die *Position* wird in *x* und *y* *Koordinaten* abegeben. Hier ist die Mitte des Fensters *x = 0* und *y = 0* ist. \* dot(durchmesser, "red"): Wir malen einen Kreis am Boden in der angegebenen Farbe. \* screen.onclick(meine\_prozedur): *meine\_prozedur* ist eine eigens geschriebene Prozedur welche ausgeführt wird, wenn wir auf den Bildschirm drücken.

Mach auch das Fenster so groß wie den Bildschirm, sonst kann es Fehler geben.

<img style="" height="240" width="432" src="images/8.2.2.2.gif">

**Lösung:**

from turtle import \*  
  
# --- Vorbereitung ---  
screen = Screen()  
breite = window\_width()  
shape("turtle")  
speed("fastest")  
  
# Vertikale Streifen zeichnen  
# Für 4 Streifen brauchen wir 3 Trennlinien.  
# Die eine Trennlinie geht durch das Haus bei 0 in der x-Position.  
# die eine andere Trennlinie halbiert das Meer und  
# die eine andere Trennlinie halbiert die Wüste.  
linie\_haus = 0  
linie\_meer = -breite / 2  
linie\_wueste = breite / 2  
   
penup()  
  
# --- Logik ---  
# Wir bekommen magischeweise hier x und y von außen herein. Das ist aber nur beim Maus-Event der Fall und z.B. bei einem Tastatur-Event nicht der Fall.  
def zeichne\_bunten\_punkt\_und\_bewege\_turtle(x, y):  
 groesse\_des\_punktes = 40  
 penup()   
 goto(x, y)  
   
 # Streifen ganz links  
 if ...: # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten logischen Ausdruck ein.  
 dot(groesse\_des\_punktes, "orange")  
   
 # Streifen links  
 elif ...: # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten logischen Ausdruck ein.  
 dot(groesse\_des\_punktes, "violet")  
   
 # Streifen rechts  
 elif ...: # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten logischen Ausdruck ein.  
 dot(groesse\_des\_punktes, "blue")  
   
 # Streifen ganz rechts  
 elif ...: # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten logischen Ausdruck ein.  
 dot(groesse\_des\_punktes, "yellow")  
  
 # Wir verwenden hier else als "Es ist was unerwartetes passiert". Hier wird wenn etwas nicht in die ifs und elifs oben reinpasst, eine Warnung ausgegeben.  
 # Wir sollten bei komplizierteren Programmen besser "else ist etwas unerwartetes" als "else ist der z.B. grüne punkt" verwenden.  
 else:  
 ohje = "Das sollte gar nie passieren"  
 print(ohje)  
 write(ohje)  
  
  
  
# --- Ereignis-Verknüpfung ---  
# Damit Events erkannt werden, müssen wir zwei Dinge tun:  
# 1. Dem screen sagen, dass er "zuhören" soll.  
screen.listen()  
  
# 2. Eine Prozedur dem Event übergeben welche ausgeführt wird.  
screen.onclick(...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur ein.  
  
# --- Abschluss ---  
screen.mainloop()

### Aufgabe 3 - Bewegen mit der Tastatur

Wir wollen nun nicht mehr mit der Maus der Turtle die Anweisungen schicken. Wir tun es mit der Tastatur. Wir verwenden die Pfeiltasten zum bewegen und die Leertaste um einen Ort einzufärben. Die Logik des Einfärbens ist aus der [Aufgabe 2](#aufgabe-2---ausmalen) zu übernehmen.

**Hinweise:** Verwende dazu folgende Prozeduren: \* penup(): Die Turtle legt **keinen** Faden am Boden ab. Diese malt dadruch **keine** Linien wenn diese sich **später** bewegt. \* goto(-100, 200): Die Turtle bewegt sich in einer *geraden Linie* zu der angegebenen *Position*. Die *Position* wird in *x* und *y* *Koordinaten* abegeben. Hier ist die Mitte des Fensters *x = 0* und *y = 0* ist. \* hideturtle(): Die Turtle gräbt sich ein und versteckt sich. \* dot(durchmesser, "red"): Wir malen einen Kreis am Boden in der angegebenen Farbe. \* screen.onkey(meine\_prozedur, "Up"): *meine\_prozedur* ist eine eigens geschriebene Prozedur welche ausgeführt wird, wenn wir mit der Tastatur die Nach-Oben-Pfeiltaste drücken. \* setheading(90): Die Turtel dreht sich in die angegebene Richtung. Der Unterschied zu z.B. left(90) ist, dass hier wir uns 90° nach links in **Blickrichtung** der Turtle drehen. Mit setheading(90) schauen wir immer nach oben, egal wo die Turtel hinschaut. Es erlaubt uns also \* setheading(0) uns nach rechts zu schaun, \* setheading(90) uns nach oben zu schaun, \* setheading(180) uns nach links zu schaun, \* setheading(270) uns nach unten zu schaun, \* setheading(360) uns nach rechts zu schaun,

Verwende dazu folgende Funktionen: \* xcor(): Gibt die x-Position der Turtle zurück. Da es eine Funktion ist kann xcor() überall verwendet werden wo eine Zahl erwartet wird. \* ycor(): Gibt die y-Position der Turtle zurück. Da es eine Funktion ist kann ycor() überall verwendet werden wo eine Zahl erwartet wird.

<img style="" height="240" width="432" src="images/8.2.3.gif">

**Lösung:**

from turtle import \*  
  
# --- Vorbereitung ---  
screen = Screen()  
breite = window\_width()  
  
# Erstellen unserer Helden-Turtle  
shape("turtle")  
shapesize(2)  
penup()  
  
# --- Logik ---  
# Vertikale Streifen zeichnen  
# Für 4 Streifen brauchen wir 3 Trennlinien.  
# Die eine Trennlinie geht durch das Haus bei 0 in der x-Position.  
# die eine andere Trennlinie halbiert das Meer und  
# die eine andere Trennlinie halbiert die Wüste.  
linie\_haus = 0  
linie\_meer = -breite / 2  
linie\_wueste = breite / 2  
  
# Wir definieren, wie weit die Turtle bei jedem Tastendruck gehen soll.  
# Wir brauchen vier separate Prozeduren, eine für jede Pfeiltaste.  
def gehe\_nach\_oben():  
 """ ... """ # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort eine Beschreibung der Prozedur ein.  
 # Drehe die Turtle nach oben.   
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
 # Gehe eine gewisse Anzahl an Schritten in diese Richtung.  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
def gehe\_nach\_unten():  
 """ ... """ # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort eine Beschreibung der Prozedur ein.  
 # Drehe die Turtle nach unten.   
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
 # Gehe eine gewisse Anzahl an Schritten in diese Richtung.  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
def gehe\_nach\_links():  
 """ ... """ # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort eine Beschreibung der Prozedur ein.  
 # Drehe die Turtle nach links.   
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
 # Gehe eine gewisse Anzahl an Schritten in diese Richtung.  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
def gehe\_nach\_rechts():  
 """ ... """ # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort eine Beschreibung der Prozedur ein.  
 # Drehe die Turtle nach rechts.   
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
 # Gehe eine gewisse Anzahl an Schritten in diese Richtung.  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
# Wir brauchen auch die Prozedur welche für die Farben zuständig ist. Dabei ist keine Änderung notwendig.  
def zeichne\_bunten\_punkt():  
 groesse\_des\_punktes = ... # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den korrekten Wert ein.  
  
 # Wir bekommen leider nicht wie beim Maus-Event die Koordinaten von außen herein.  
 # Wir müssen es selbst bestimmen. Wir verwenden dazu xcor() und ycor().  
 x = ... # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur ein.  
 y = ... # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur ein.  
  
 penup()   
 goto(x, y)  
   
 # Streifen ganz links  
 if -breite < x and x <= linie\_meer:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "orange")  
   
 # Streifen links  
 elif linie\_meer < x and x <= linie\_haus:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "violet")  
   
 # Streifen rechts  
 elif linie\_haus < x and x <= linie\_wueste:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "blue")  
   
 # Streifen ganz rechts  
 elif linie\_wueste < x and x <= breite:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "yellow")  
  
 else:  
 ohje = "Das sollte gar nie passieren"  
 print(ohje)  
 write(ohje)  
  
# --- Ereignis-Verknüpfung ---  
# Damit Tastendrücke erkannt werden, müssen wir zwei Dinge tun:  
# 1. Dem screen sagen, dass er "zuhören" soll.  
screen.listen()  
  
# 2. Eine Prozedur dem Event übergeben welche ausgeführt wird.  
# Die Namen für die Pfeiltasten sind: "Up", "Down", "Left", "Right"  
# Bewegen  
screen.onkey(..., ...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur und die Kennung der Taste ein.  
screen.onkey(..., ...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur und die Kennung der Taste ein.  
screen.onkey(..., ...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur und die Kennung der Taste ein.  
screen.onkey(..., ...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur und die Kennung der Taste ein.  
  
# Zeichnen  
screen.onkey(..., ...) # TODO: Lösche dieses Kommentar, die drei Punkte und füge dort den namen der korrekten Prozedur und die Kennung der Taste ein.  
  
# --- Abschluss ---  
screen.mainloop()

### Aufgabe 4 - Bewegen mit der Tastatur, ein wenig anders.

Wir wollen nun nicht mehr mit der Leertaste der Turtle die Anweisung einfärben schicken. Diese soll es automatisch tun wenn sie sich bewegt. Die Logik des Einfärbens und Bewegens ist aus der [Aufgabe 3](#aufgabe-3---bewegen-mit-der-tastatur) zu übernehmen.

**Hinweise:** Verwende dazu folgende Prozeduren: \* penup(): Die Turtle legt **keinen** Faden am Boden ab. Diese malt dadruch **keine** Linien wenn diese sich **später** bewegt. \* goto(-100, 200): Die Turtle bewegt sich in einer *geraden Linie* zu der angegebenen *Position*. Die *Position* wird in *x* und *y* *Koordinaten* abegeben. Hier ist die Mitte des Fensters *x = 0* und *y = 0* ist. \* hideturtle(): Die Turtle gräbt sich ein und versteckt sich. \* dot(durchmesser, "red"): Wir malen einen Kreis am Boden in der angegebenen Farbe. \* screen.onkey(meine\_prozedur, "Up"): *meine\_prozedur* ist eine eigens geschriebene Prozedur welche ausgeführt wird, wenn wir mit der Tastatur die Nach-Oben-Pfeiltaste drücken. \* setheading(90): Die Turtel dreht sich in die angegebene Richtung. Der Unterschied zu z.B. left(90) ist, dass hier wir uns 90° nach links in **Blickrichtung** der Turtle drehen. Mit setheading(90) schauen wir immer nach oben, egal wo die Turtel hinschaut. Es erlaubt uns also \* setheading(0) uns nach rechts zu schaun, \* setheading(90) uns nach oben zu schaun, \* setheading(180) uns nach links zu schaun, \* setheading(270) uns nach unten zu schaun, \* setheading(360) uns nach rechts zu schaun,

Verwende dazu folgende Funktionen: \* xcor(): Gibt die x-Position der Turtle zurück. Da es eine Funktion ist kann xcor() überall verwendet werden wo eine Zahl erwartet wird. \* ycor(): Gibt die y-Position der Turtle zurück. Da es eine Funktion ist kann ycor() überall verwendet werden wo eine Zahl erwartet wird.

<img style="" height="240" width="432" src="images/8.2.4.gif">

**Lösung:**

from turtle import \*  
  
# --- Vorbereitung ---  
screen = Screen()  
breite = window\_width()  
  
# Erstellen unserer Helden-Turtle  
shape("turtle")  
shapesize(2)  
penup()  
  
# --- Logik ---  
# Vertikale Streifen zeichnen  
# Für 4 Streifen brauchen wir 3 Trennlinien.  
# Die eine Trennlinie geht durch das Haus bei 0 in der x-Position.  
# die eine andere Trennlinie halbiert das Meer und  
# die eine andere Trennlinie halbiert die Wüste.  
linie\_haus = 0  
linie\_meer = -breite / 2  
linie\_wueste = breite / 2  
  
# Wir definieren, wie weit die Turtle bei jedem Tastendruck gehen soll.  
# Wir brauchen vier separate Prozeduren, eine für jede Pfeiltaste.  
def gehe\_hoch():  
 """Setzt die Ausrichtung nach oben (90 Grad) und geht einen Schritt."""  
 setheading(90)  
 forward(40)  
  
 # Wir bekommen leider nicht wie beim Maus-Event die Koordinaten von außen herein.  
 # Wir müssen es selbst bestimmen. Wir verwenden dazu xcor() und ycor().  
 # Eine Funktion kann direkt verwendet werden um zeichne\_bunten\_punkt die x-Position und y-Position zu übergeben.  
 # Eine Funktion erzeugt einen Wert, wir brauchen deshalb keine extra Variable dazu.  
 # Das funktioniert nicht mit einer Prozedur! Denn diese gibt nichts zurück und erzeugt damit nichts!  
  
 # Rufe hier das zeichnen des farbigen Punktes auf und übergebe xcor() und ycor().  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
def gehe\_runter():  
 """Setzt die Ausrichtung nach unten (270 Grad) und geht einen Schritt."""  
 setheading(270)  
 forward(40)  
  
 # Rufe hier das zeichnen des farbigen Punktes auf und übergebe xcor() und ycor().  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
def gehe\_links():  
 """Setzt die Ausrichtung nach links (180 Grad) und geht einen Schritt."""  
 setheading(180)  
 forward(40)  
  
 # Rufe hier das zeichnen des farbigen Punktes auf und übergebe xcor() und ycor().  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
def gehe\_rechts():  
 """Setzt die Ausrichtung nach rechts (0 Grad) und geht einen Schritt."""  
 setheading(0)  
 forward(40)  
  
 # Rufe hier das zeichnen des farbigen Punktes auf und übergebe xcor() und ycor().  
 # TODO: Lösche dieses Kommetar und schreibe den Programmcode hier!  
  
# Wir brauchen auch die Prozedur welche für die Farben zuständig ist. Dabei ist keine Änderung notwendig.  
def zeichne\_bunten\_punkt(x, y):  
 groesse\_des\_punktes = 80  
  
 penup()   
 goto(x, y)  
   
 # Streifen ganz links  
 if -breite < x and x <= linie\_meer:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "orange")  
   
 # Streifen links  
 elif linie\_meer < x and x <= linie\_haus:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "violet")  
   
 # Streifen rechts  
 elif linie\_haus < x and x <= linie\_wueste:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "blue")  
   
 # Streifen ganz rechts  
 elif linie\_wueste < x and x <= breite:  
 dot(groesse\_des\_punktes, "yellow")  
  
 else:  
 ohje = "Das sollte gar nie passieren"  
 print(ohje)  
 write(ohje)  
  
# --- Ereignis-Verknüpfung ---  
# Damit Tastendrücke erkannt werden, müssen wir zwei Dinge tun:  
# 1. Dem screen sagen, dass er "zuhören" soll.  
screen.listen()  
  
# 2. Eine Prozedur dem Event übergeben welche ausgeführt wird.  
# Die Namen für die Pfeiltasten sind: "Up", "Down", "Left", "Right"  
# Bewegen  
screen.onkey(gehe\_hoch, "Up")  
screen.onkey(gehe\_runter, "Down")  
screen.onkey(gehe\_links, "Left")  
screen.onkey(gehe\_rechts, "Right")  
  
# --- Abschluss ---  
screen.mainloop()