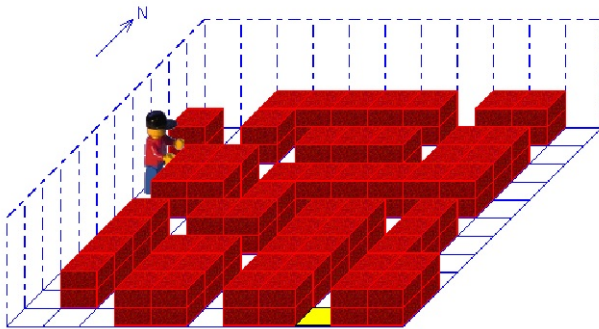


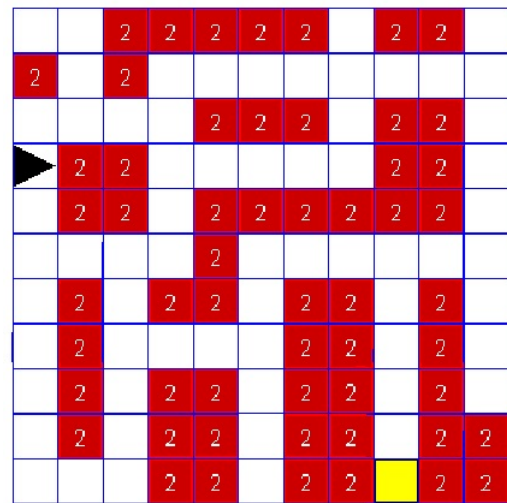
### 8.1.5 Gruppenwettbewerb: Schatzsuche im Labyrinth

In 2-er (maximal 3-er) Gruppen soll nun folgendes Problem gelöst werden:

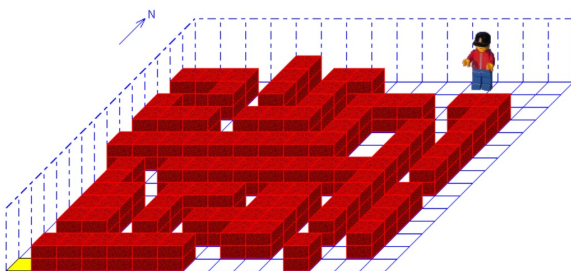
Der Roboter befindet sich in einem Labyrinth, bei dem ein Schatz mit einer Marke markiert ist. Das Labyrinth kann dabei wie folgt aufgebaut sein:



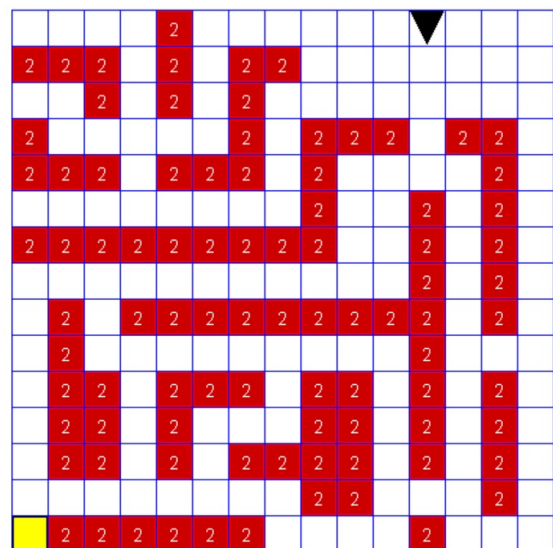
Beispiel 1



Beispiel 1 in 2-D



Beispiel 2



Beispiel 2 in 2-D

Implementieren Sie in der Klasse `WeltMitRoboter` eine Methode `void schatzsuche()`, so dass der Roboter in einem beliebigen Labyrinth so schnell wie möglich den Schatz findet. Für die Effizienz Ihrer Lösung werden die Anzahl der benötigten Schritte gezählt. Achten Sie darauf, dass es während der Ausführung zu keiner Zeit zu einer Fehlermeldung kommt.

Hinweis: Sie dürfen für diese Aufgabe weder Ziegelsteine hinlegen bzw. aufheben noch die Sprunghöhe des Roboters ändern.