

Übung 3

Schreibe ein Konsolen-Programm zur Simulation eines Roboters. Der Roboter soll auf einem Spielfeld von 100 x 100 Feldern frei bewegt werden können.

Das Spielfeld inkl. Der aktuellen Position des Roboters soll nach jeder Bewegung angezeigt werden.

Die Bewegung soll durch eine Zeichenkette von Richtungen vorgegeben werden können.

Beispiele:

>>>r>>> könnte heißen 3 Felder vorwärts, Drehung nach Rechts und wieder 3 Felder vorwärts.

>>L>>L<< könnte heißen 2 Felder vorwärts, Drehung nach Links, 2 Felder vorwärts, Drehung nach Links, 2 Felder rückwärts

Freie Felder können z.B. durch X angezeigt werden und die Position des Roboters durch ein @.

Nach jeder Eingabe wird der Roboter bewegt und das Spielfeld angezeigt.