

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.