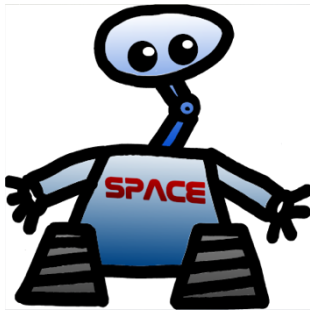


# ESCAPE FROM MARS: SEQUENZEN



Eigentlich sollte der kleine Roboter PT-98 („**PEETIE**“) sanft auf der Oberfläche des Mars landen. Aber irgendetwas ist schiefgegangen und sein Raumschiff hat eine Bruchlandung hingelegt. Außerdem ist **PEETIE**s Speicher beschädigt worden und einige seiner Programme wurden dadurch gelöscht.

Du kannst **PEETIE** helfen, seine Mission trotzdem noch zu erfüllen! Dafür musst du nur ein bisschen programmieren.

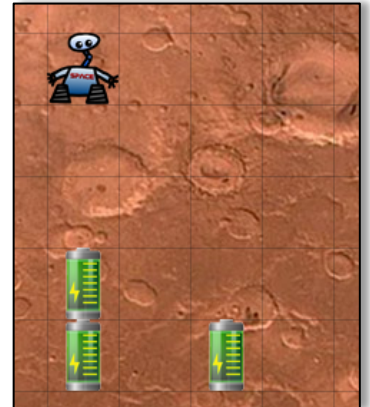
Was?!? Das kannst du nicht?!? Dann wird es höchste Zeit, das zu lernen!

## Mission 01: Batterien aufsammeln

**PEETIE** hat kaum mehr Energie! Zum Glück sind einige der Energiezellen bei der Bruchlandung nicht zerstört worden. Die musst du schnell aufsammeln!

Zum Glück gibt es für die Lösung des Problems schon ein **Struktogramm**. Das ist eine grafische Beschreibung des Lösungswegs. Das Struktogramm sieht so aus:

E1M01 - Tutorial-Mission
geheRunter
geheRunter
geheRunter
geheRunter
geheRechts
geheRechts



### Aufgabe

Programmiere Peetie so, dass er den richtigen Weg nimmt, um die Energiezellen aufzusammeln. Orientiere dich hierbei am Lösungsweg, den du im Struktogramm erkennen kannst!

## Mission 02: Trümmern ausweichen

Vorsicht! Nach dem Absturz von **PEETIE**s Schiff liegen neben den Energiezellen hochexplosive Trümmer rum. **PEETIE** muss die Energiezellen aufsammeln, ohne mit den Trümmern zusammenzustoßen. Die Lage sieht so aus:



### Aufgabe

Programmiere eine Lösung, mit der es **PEETIE** gelingt, die Energiezellen aufzusammeln ohne durch die explosiven Trümmer zerstört zu werden!

## Mission 03: Im Trümmerfeld

General Spirin will **PEETIE** zerstören, damit seine Technik keiner feindlichen Macht in die Hände fallen kann. Hierfür hat er ein Struktogramm entwickeln lassen, das **PEETIE** in sein Verderben führen wird:

Marschbefehl E01-M03 (General A. Spirin)
geheRunter
geheRunter
geheRunter
geheLinks
geheLinks
geheLinks
geheLinks
geheRunter
geheRunter
geheRunter
geheRunter



### Aufgabe

Das können wir nicht zulassen! Ändere das Struktogramm so, dass **PEETIE** die Batterien einsammelt und das Trümmerfeld im Süden verlässt, ohne ein Trümmerteil zu berühren.