

## Aufgabe: Labyrinth mit Start unten links und Ziel oben rechts; kein „Hopping“

### Generierung Lab:

- in .txt Datei geschrieben
- mit xy-Koordinatensystem
- Start (0;0) und Ziel ( $x_{\max}$ ;  $y_{\max}$ )

→ der Generator tastet sich, zufällig gesteuert, Schritt für Schritt, in Richtung Ziel vor und generiert auf seinem Weg Einsen

„Blocker“ sind dabei schon geschriebene Einsen und die Begrenzung des Koordinatensystems

Erzeugung der zufälligen Strukturen: alle Nullen können zufällig zu Einsen werden

### Spieler + Steuerung:

- „Spawn“ auf Start(0;0)
  - „Player“ hat Koordinaten (x;y)
  - Bewegung mittels Pfeiltasten
- Nach rechts bedeutet eine Bewegung um +1 auf x-Ebene
- Links:  $x += -1$
- Oben:  $y += 1$
- Unten:  $y += -1$
- Abfrage, ob gewünschte Bewegung möglich ist
- Bei Kontakt mit Ziel: SIEG

### Ideen:

Der Spieler muss im Labyrinth erst einen Schlüssel finden, um zu entkommen

Der Spieler hat ein begrenztes Sichtfeld

Das Lab ändert sich in regelmäßigen Abständen

Der Spieler kann mit dem Aufsammeln eines Items „hopping“ betreiben