

### Otto flieht vor den Halunken

Vor vielen Jahren wurde in der Welt der Computerspiele eine Halunkenbande während des Sächsischen Informatikwettbewerbes programmiert. Diese



Halunken konnten die ganze Zeit, unbeachtet von den Teilnehmern am Wettbewerb, in der Java-Script-Welt existieren.



Nun sollte die Bande wieder aufgespürt werden, aber alle außer Otto waren verschwunden. Da er keine Gleichgesinnten mehr hat, muss er fliehen.

Um das zu bewerkstelligen, hat Karl eine neue Vorlage für die Halunkenfigur erstellt. Mit dieser kann OTTO als Halunke beschrieben werden.

| otto: HALUNKE                       |
|-------------------------------------|
| koerper: RECHTECK                   |
| kopf: KREISE und RECHTECK           |
| bein1, bein2: RECHTECK und RECHTECK |
| arme: RECHTECK mit KREISEn          |
| winkt()                             |
| wackelt()                           |
| flieht()                            |

#### Aufgaben:

- Öffne die Datei `otto_kaputt.eos` mit dem Programm EOS (passe die Ausführungsgeschwindigkeit an) und betrachte das entstehende Bild. Verändere das Programm so, dass Otto vollständig ist, d.h. wie in der Abbildung aussieht. Speichere das Programm unter `otto_ganz.eos`. (7 Punkte)
- In der Datei `otto_kaputt_winkt.eos` ist eine Ergänzung vorgenommen worden. Was bewirkt diese Ergänzung? Verändere Otto so, dass er mit dem linken Bein (einschließlich Fuß) wackelt und speichere es unter `otto_winkt.eos` ab. (3 Punkte)
- Nun soll Otto fliehen. Perspektivisch sieht dies im Programm so aus, dass Otto immer kleiner wird. Verändere Otto so, dass er flieht. Speichere die Datei unter `otto_flieht.eos`. (5 Punkte)