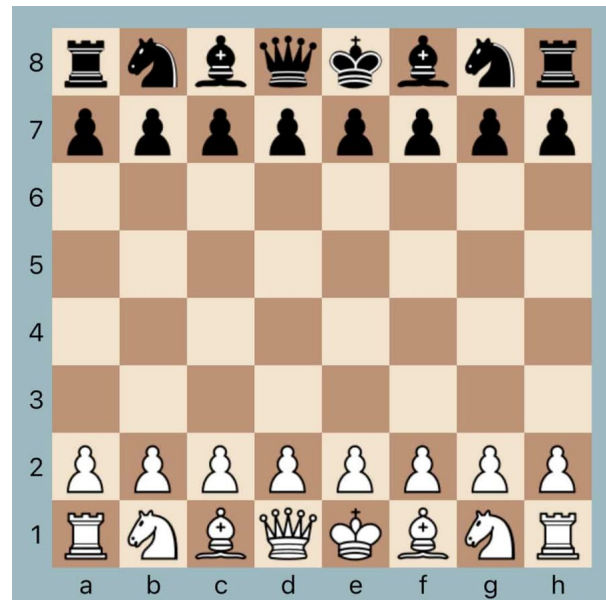


Aufgabe: Programmiere einen Zug im Schach!

Bearbeite folgende Teilschritte in Einzelarbeit. Speichere dein Ergebnis am Ende der Stunde im Ordner **Unterricht** in deinem Home-Verzeichnis (Laufwerk **H**) unter dem Namen **"Schachbrett.eos"** ab.

- ① Nutze EOS 2 um das Schachbrett zu laden.
 - Öffne hierfür die Datei **„Eos.jar“**. Diese findest du auf dem Tauschlaufwerk im Ordner **Schach\EOS 2**.
 - Drücke nun Datei: Öffnen oder nutze das Ordner-Symbol und suche die Datei **„Schachbrett.eos“**. Diese findest du auch auf dem Tauschlaufwerk im Ordner **Schach\Startcode**.
- ② Zeichne dir nun mit deinem bisherigen Wissen eine Schachfigur deiner Wahl!
 - Nutze hierzu die selben Klassen, die du auch für das Gesicht verwendet hast, z.B. **KREIS**, **RECHTECK**, **ELLIPSE** oder **TURTLE**.
 - Die Schachfigur soll die Größe eines Schachfeldes dabei nicht überschreiten.
 - Um dich erstmal auf deine Schachfigur konzentrieren zu können, kannst du vorübergehend den Code für das Schachbrett ausklammern. Nutze dafür **„{“** vor und **„}“** nach dem Code, um diesen nicht zu auszuführen.



Ein klassisches Schachbrett.



Tipp

Überlege dir, wie du eine Schachfigur so simpel wie möglich darstellst. Sei kreativ und mach es dir nicht zu schwer!



Bonus

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch versuchen die Figur nach Schachregeln zu bewegen. Ein Pferd springt 2 Felder vor und eins zur Seite, Ein Läufer bewegt sich diagonal.

- ③ Positioniere deine Figur nun auf einem Schachfeld und führe einen Schachzug aus.
 - Verschiebe hierfür zuerst deine Figur auf das passende Schachfeld (siehe Bild Schachbrett).
 - Führe nun eine **Zählschleife** (wiederhole ... mal) aus, damit sich die Figur von Feld zu Feld über das Schachbrett bewegt.

Viel Erfolg und viel Spaß bei der Aufgabe! :)