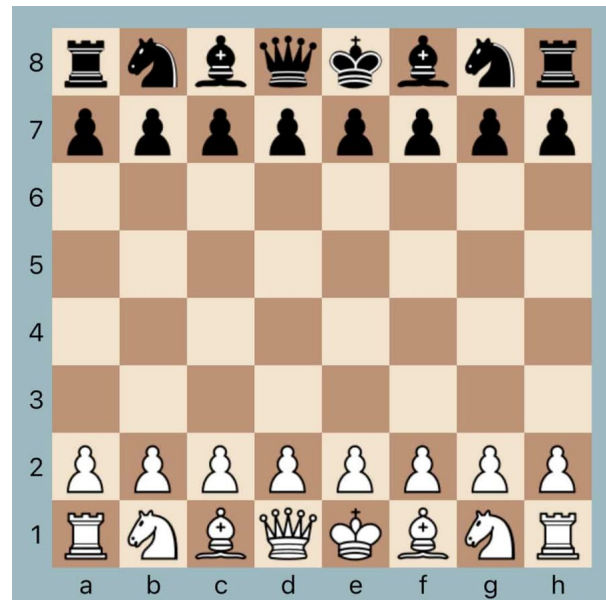


## Aufgabe: Programmiere einen Zug im Schach!

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!

- 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.



### 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.

*Viel Erfolg und viel Spaß bei der Aufgabe! :)*