

```
// Stellen sich Sie einen Bildschirm vor, der virtuell in 4 Zonen seit dem Zentrum geteilt wurde (der MITTE des Igels, das heißt POSITION 0 0): Nordosten, Südosten, Südwesten, Nordwesten (im Uhrzeigersinn...). Der Igel bewegt sich der erste Quadrant fort, und der primitive PUNKT kopieren in Spiegel das, was das Original macht.  
//
```

```
lerne gehe_ :x  
wh :x [  
    vw 1  
    // Man kopiert die Reise in den anderen Quadranten. //  
    fi blau punkt satz xko (- yko)  
    fi grün punkt satz -xko yko  
    fi orange punkt satz -xko (- yko)  
    ]  
ende
```

```
lerne Sym1 :x  
wenn :x < 0 rk  
gehe_ :x re 90  
Sym1 :x - 1  
gehe_ :x + 2 re 90  
Sym1 :x - 1  
gehe_ :x * 2 li 90  
Sym1 :x - 1  
ende
```

```
lerne Sym2 :x  
wenn :x < 0 rk  
gehe_ :x re 90  
Sym2 :x - 1  
gehe_ :x * 2 re 90  
Sym2 :x - 1  
gehe_ :x + 2 re 90  
Sym2 :x - 1  
ende
```

```
bild vi beschleunige freimacht sd 1  
Sym1 50
```

```
// (Klicken auf dem "stop" Knopf (Arbeitsfenster) um dem Werk zu beenden.)
```

```
oder:
```

```
Sym2 50  
//
```