

```
// Stellen sich Sie einen Bildschirm vor, der virtuell in vier Zonen seit dem Zentrum geteilt wurde (der MITTE des Igels, das heißt POSITION 0 0): Nordosten, Südosten, Südwesten, Nordwesten (im Uhrzeigersinn). Der Igel n°1 handelt im ersten Quadranten, und Igel 2, 3 und 4 kopieren in Spiegel in den anderen Quadranten das, was der erste Igel macht.
//
```

```
lerne gehe_ :x
wh :x [
    gehorcht 1 vw 1 setze "c kap // Man speichert das Kap des ersten Igels, //
    gehorcht 2 aufkap 90+:c vw 1 //um die anderen richtig zu richten. //
    gehorcht 3 aufkap 180+ :c vw 1
    gehorcht 4 aufkap 270+:c vw 1
    gehorcht 1
]
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
gehorcht 1 zi Form 2 sa fi rot // Man initialisiert Igel. //
gehorcht 2 zi Form 2 sa fi blau
gehorcht 3 zi Form 2 sa fi grün
gehorcht 4 zi Form 2 sa fi orange
gehorcht 1 // Man bestimmt den " Hauptigel".//
Sym1 50
```

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

```
oder:
```

```
Sym2 50
//
```