

## Struktogramme

let stellung = game.fen()	
let neueSchachtel = new Schachtel(stellung)	
this.alleSchachteln.push(neueSchachtel)	
neueSchachtel.macheZug()	

let randomIndex = Math.floor(Math.random() * this.perlen.length)	
let randomZug = this.perlen[randomIndex]	
let move = game.move(randomZug)	
board.position(game.fen(), false)	
checkState(move)	

let stellung = game.fen()	
for (let i = 0 ; i < this.alleSchachteln.length ; i++)	
let hilfsschachtel = this.alleSchachteln[i]	
if (schachtel.stellung == stellung)	
true	false
hilfsschachtel.macheZug()	
return	

let index = this.perlen.indexOf(zug)	
this.perlen.splice(index,1)	

let gemachteZüge = game.history()		
let verlierenderZug = gemachteZüge[gemachteZüge.length - 2]		
game.undo()		
game.undo()		
let verlierendePosition = game.fen()		
for (let i = 0 ; i < this.alleSchachteln.length ; i++)		
let schachtel = this.alleSchachteln[i]		
if (schachtel.stellung == verlierendePosition)		
true	false	
if (schachtel.perlen.length > 1)		
true	false	
	this.alleSchachteln[i].entfernePerle(verlierenderZug)	
return		

for (let j = 1 ; j <= (game.history().length - 1) / 2 ; j++)		
	Aufgabe 9	