

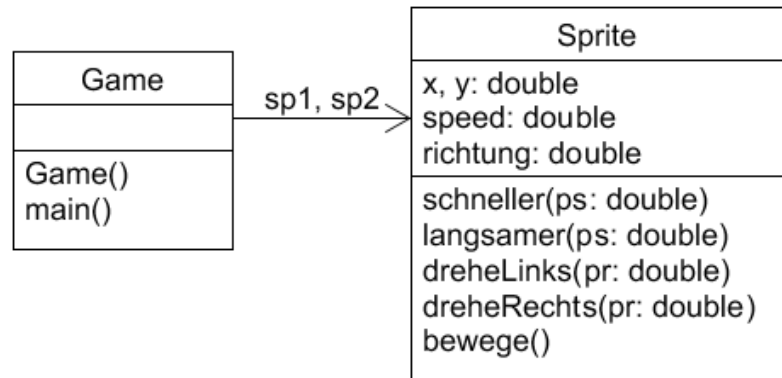
Aufgabe 1

Das Sprite-Modell wird um Parameter erweitert:

schneller (ps) erhöht das Attribut speed um den Wert des Parameters, langsamer (ps) verringert es.

dreheLinks (pr) erhöht das Attribut richtung, dreheRechts (pr) verringert es.

bewege() benötigt keinen Parameter – diese Methode bewegt den Sprite weiterhin entsprechend seiner aktuellen Richtung und Geschwindigkeit, die vorher für die Attribute eingestellt wurde.

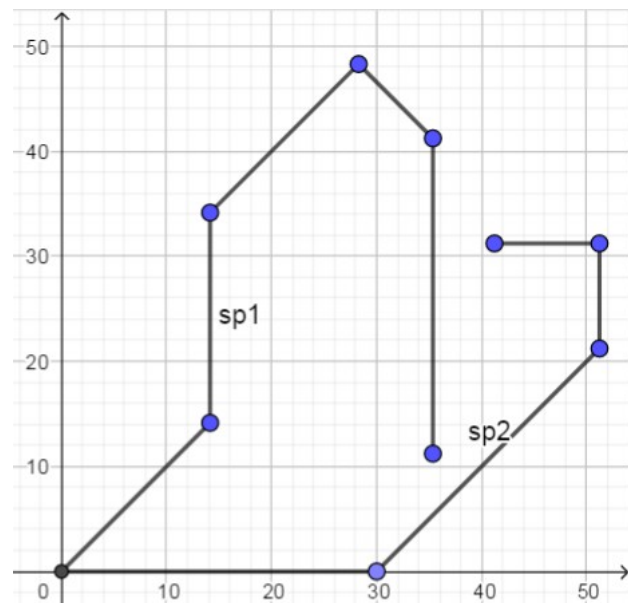


Auftrag:

Implementiere die Klassen Sprite und Game, dieses Mal mit Parametern.

Wie im vorigen Arbeitsblatt soll die **main**-Methode die beiden Sprites bewegen, so dass sie die abgebildeten Wege „ablaufen“.

Wenn du dein Projekt übersetzt hast, führe die main-Methode einmal aus. Prüfe mit dem Objektinspektor, ob beide Sprites sich an ihrer Zielposition befinden.



Aufgabe 2

Entwickle ein Programm zur Verwaltung von Bankkonten.

Jedes Konto hat einen **Kontostand** in Euro. Für Konten soll eine Methode zum **Einzahlen** und eine zum **Abheben** von Geldbeträgen zur Verfügung stehen (die Beträge werden als Parameter übergeben). Außerdem soll es eine Methode zum Zählen von **Zinsen** auf den aktuellen Kontostand geben. Der Zinssatz wird als Parameter übergeben.

Es soll eine Hauptklasse geben, die zum Testen zwei Kontoobjekte erzeugt. In der **main**-Methode werden die Konto-Methoden mit verschiedenen Werten für die Parameter aufgerufen.

- a) Stelle das Modell als **Klassendiagramm** dar.
- b) **Implementiere** deine Klasse mit BlueJ.
- c) Zeichne ein **Objektdiagramm** der Situation nach Ausführen der main-Methode.