

# Übungsblatt 3

## Aufgabe 1

Schreiben Sie eine Klasse `Board`. Die Klasse `Board` soll desweiteren von der Klasse `JPanel` ableiten. Sie soll eine Liste von `MovableObject`-Objekten in einem Feld gespeichert haben.

Sie soll folgendes Interface implementieren:

```
BoardGame.java
1 package name.panitz.java.ws0607;
2 public interface BoardGame {
3     void start();
4     void pause();
5     void add(MovableObject o);
6 }
```

Alle in der Liste gespeicherten Objekte sollen auf dem `JPanel` dargestellt werden. Ein `javax.swing.Timer` soll gestartet werden, und auf jedes Signal des Timers sollen die Objekte ihre `move`-Methode ausführen und der `JPanel` neu gezeichnet werden.

Zeigen sie Ihre Klasse `Board` in einem `JFrame`

## Aufgabe 2

Erweitern Sie Ihre Klasse `Board` soweit, dass Objekte, die an den Rand stoßen, sich von diesem wieder abstoßen.

## Aufgabe 3

Erweitern Sie Ihre Klasse `Board` soweit, dass Objekte, die aneinander stoßen, sich gegenseitig wieder abstoßen. Dabei sollen Objekte mit kleineren Flächeninhalt von welchen mit größeren stärker abgelenkt werden.