

Übungsblatt 4

Aufgabe 1

Erweitern Sie Ihr Programm aus Übungsblatt 3 so, dass Sie mindestens eine der geometrischen Figuren mit der Tastatur steuern können.

Aufgabe 2

Erweitern Sie Ihr Programm aus Übungsblatt 3 so, dass Sie mindestens eine der geometrischen Figuren mit der Maus steuern können.

Aufgabe 3

Fügen Sie Ihrem Programm eine Figur zu, die sich im Kreis bewegt.

Aufgabe 4

Machen Sie Ihr Spiel bunter, indem statt der geometrischen Figuren Bilddateien für die bewegten Objekte angezeigt werden.