

Implementierung vom Snakespiel:

1) Bilder im Spiel laden

Um die ganzen Bilder im Snake Spiel zu laden habe ich als erstes ein ImageIcon Objekt verwendet welches mit Angabe der Quelle das Bild im Objekt hineinladet. Anschließend habe ich in bereits zuvor deklarierte Image Objekte das dazugehörige ImageIcon Objekt geladen.

```
ImageIcon z = new ImageIcon(beetquelle + "beet1.png");
ImageIcon ab = new ImageIcon(beetquelle + "beet2.png");
ImageIcon ac = new ImageIcon(beetquelle + "beet3.png");
ImageIcon ad = new ImageIcon(beetquelle + "beet4.png");
ImageIcon ae = new ImageIcon(beetquelle + "beet5.png");

beet1 = z.getImage();
beet2 = ab.getImage();
beet3 = ac.getImage();
beet4 = ad.getImage();
beet5 = ae.getImage();
```

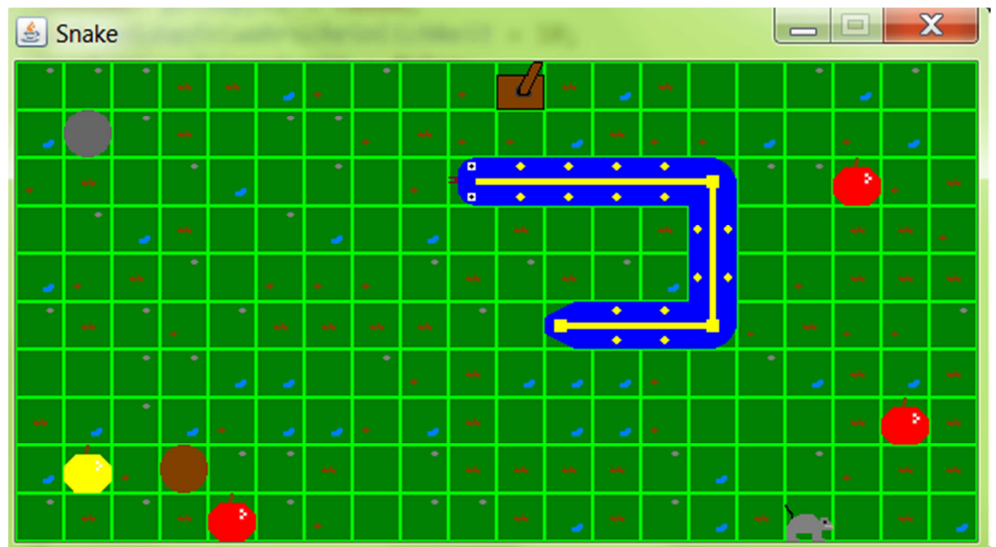
2) Spielfluss steuern

Um den Spielfluss zu steuern muss man als erstes im Programmkopf einen ActionListener implementieren.

Anschließend muss man, wenn möglich schon im Konstruktor, ein KeyListener hinzufügen. Mithilfe von der KeyListener Klasse können während des Spiels Tasteneingaben verwaltet werden.

Um den Spieltakt vorzugeben muss man ein neues Timerobjekt deklarieren und anschließend starten. Die im Konstruktor angegebene Zeit bestimmt den Spieltakt. In diesem Fall wird z.B. jede 300 ms die actionPerformed Methode aufgerufen. Sie enthält die Spielmethoden, dazu gehören normalerweise die Bewegungsmethoden, Kollisionsüberprüfungsmethoden und Paintmethoden.

```
class Spiel extends JPanel implements ActionListener
```



```
addKeyListener(new Tastatur());
timer = new Timer(300, this);
timer.start();
```

```
public void actionPerformed(ActionEvent e)
```