

**Objekte kommunizieren miteinander, Arbeitsblatt 3**

Die Klasse AMPEL braucht nun noch zusätzliche Methoden:

AMPEL
(Attribute)
void gruenSetzen() void gelbSetzen() void rotSetzen() void rotGelbSetzen() void positionSetzen(int xNeu, int yNeu)

Aufgerufen wird eine Methode von einem bestimmten Objekt, z. B. **ampel1.gruenSetzen()**.

Beim Ausführen der Methode werden Attributwerte verändert oder auch weitere Methoden aufgerufen, und zwar nicht nur vom aktuellen Objekt (hier ampel1), sondern auch von anderen Objekten (z. B. lampeUnten.farbeSetzen("gruen")).

In diesem Sinne **kommunizieren** Objekte miteinander.

1. Implementiere die obigen Methoden für die Klasse AMPEL.

2. Zusätzlich kannst du noch die Methoden

- horizontalVerschieben (int laenge)
- vertikalVerschieben (int laenge)
- linksDrehen()

implementieren.