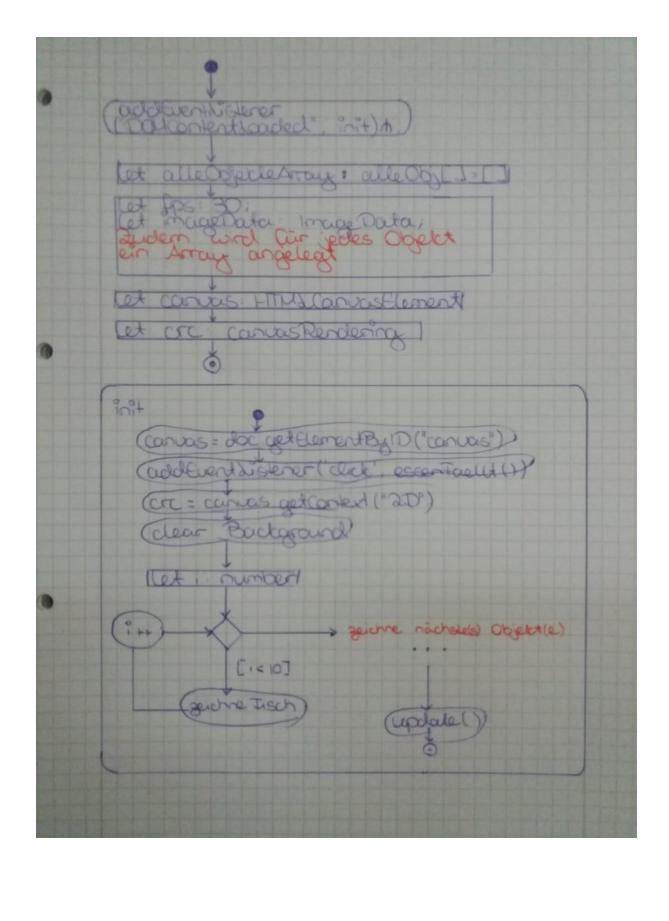
x number y number draw() move (updale () Stein de number de number dy number de number drawl) draw() drows) move () draw() move () Cly numb. Gras draw() draw()



essentaelly mouse treat en Objekt (Essen) und dawer ein Arrang dieser Objekte puer das erstellte strang