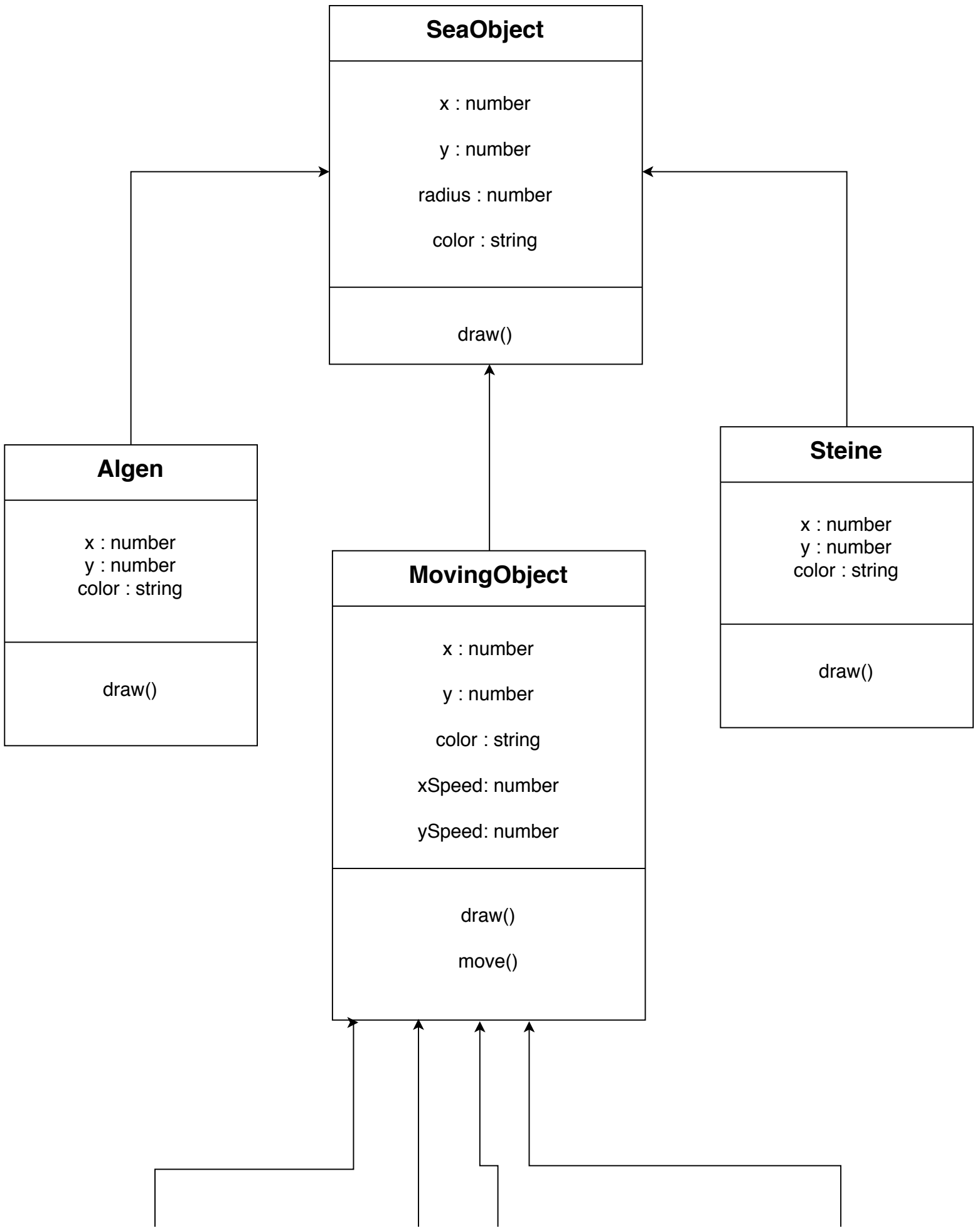
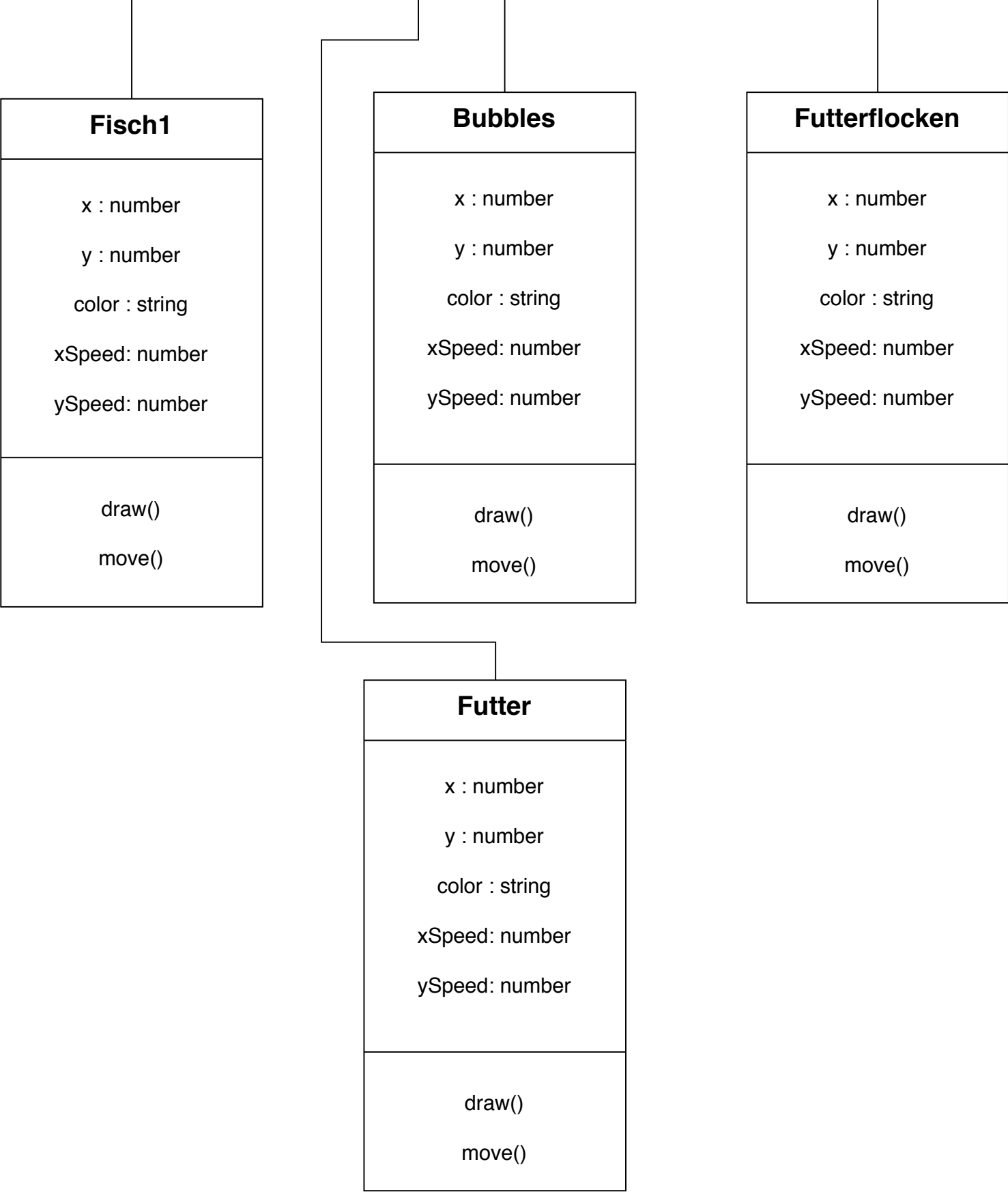


Superklasse





init



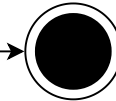
```
canvas = document.getElementsByTagName  
crc = canvas.getContent
```

```
imgData = crc.getImageData
```

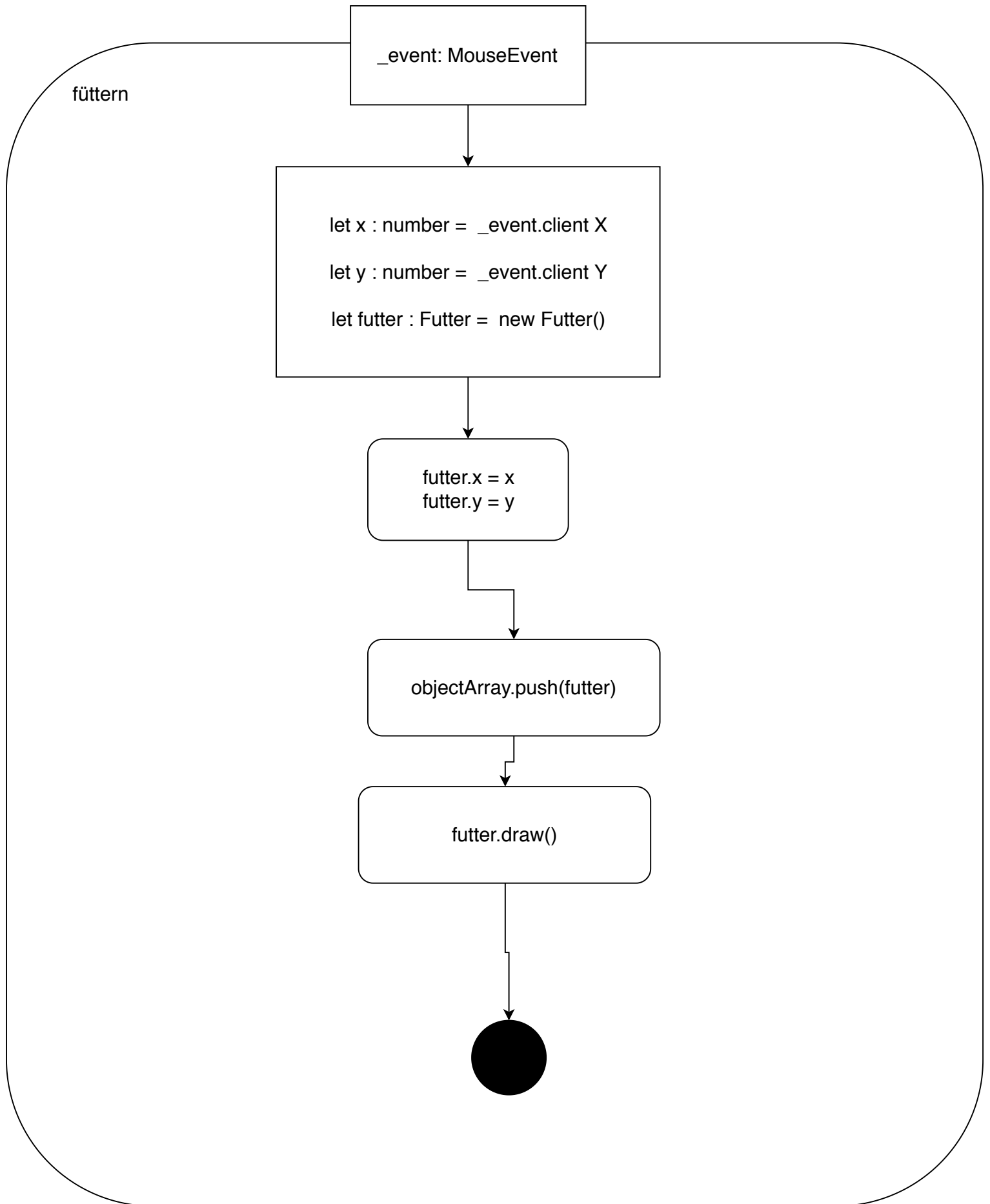
```
addEventListener("click", füttern())
```

Gabel
füttern()

Gabel
mengen()



Ein neuer Eventlistener in der init Funktion bemerkt einen Mausklick und startet füttern()



restlichen Funktionen wie move und draw von aufgabe 11 übernehmen