

5 Objektorientierte Programmierung

Projekttag 17 bis 19 Juli 2024

Problemstellung

Beim Darstellen von großen und/oder komplexen Dingen
(z.B. Eine Kreatur in einem Videospiel)

- Viele einzelne Variablen
- Wird schnell unübersichtlich

```
1  #Kreatur
2
3  Kreatur_1_Position = [0, 0, 0]
4  Kreatur_1_Hitbox_size = (0.6, 2.9, 0.6)
5  Kreatur_1_Blickrichtung = 0
6  ...
7
8  Kreatur_2_Position = [8, 0, -8]
9  Kreatur_2_Hitbox_size = (0.8, 1.78, 0.8)
10 Kreatur_2_Blickrichtung = 50
11 ...
12
13 def umschauen(Kreatur, neue_Blickrichtung):
14     global Kreatur_1_Blickrichtung, Kreatur_2_Blickrichtung
15     if Kreatur == 1:
16         Kreatur_1_Blickrichtung = neue_Blickrichtung
17     elif Kreatur == 2:
18         Kreatur_2_Blickrichtung = neue_Blickrichtung
19     ...
```

Lösung

Objekt schreiben, dass alle einzelnen Werte zusammenhält

- Übersichtlicher
- Kompakter
- Einfach zu bedienen

Wie man das implementiert schauen wir uns gemeinsam an.

