* State-Bildchen in State
* Pflanzen wachsen lassen
* Harvest-Funktion
  + Bildchen muss verschwinden
  + Capital muss aufgeschlagen werden
* Verkaufspreis muss geändert werden
* Capital geht z.T. ins Minus, weil er Käufe zulässt, wenn capital > 1, aber die meisten Sachen kosten mehr als 1 und so geht es ins Minus
* neues Klassendiagramm
* Buck muss sich auf canvas bewegen (Intervall, Hitbox)