

Задание по теме 7

Начало работы с Greenfoot. Работа с методами, переменными и параметрами.

Создайте проект в среде Greenfoot. Добавьте 2 типа персонажей (Actor). Один из них будет «хищник», другой – «жертва». Определите для них изображение. Определите поведение персонажей (метод Act) так, чтобы они двигались каким-либо образом.

Создайте 2 элемента данных в подклассе мира (World) как двумерные массивы. Массивы будут хранить координаты x и y для «хищников» и «жертв». Заполнить массив значениями в конструкторе мира, аналогично первой части задания. Создать в конструкторе мира персонажей и разместить их так, как задано в массиве.

После старта программы должны быть видны персонажи, которые начинают двигаться после ее запуска. При этом если хищник настигает жертву, он её «съедает» (персонаж-жертва исчезает). Указание: см. пример «вомбаты и листья» из книги на портале greenfoot.org