

# Vererbung Beispiel SKNode!

Die Klasse SKNode aus dem Framework SpriteKit ist die Superklasse für viele weitere Node Klassen.

Warum das Ganze?

Eine Superklasse definiert die Eigenschaften und Methoden für viele. Man spart sich eine Menge Tipparbeit.

# Vererbung Beispiel SKNode!

```
SKNode {  
  
    // Eigenschaften  
    var xScale: CGFloat  
    var yScale: CGFloat  
    var zRotation: CGFloat  
    var zPosition: CGFloat  
    var alpha: CGFloat  
    var position: CGFloat  
  
    // Methoden  
    func setScale(_ scale: CGFloat){  
        }  
  
    func addChild(_ node: SKNode) {  
        }  
  
}
```

```
SKSpriteNode: SKNode {  
    //erben Eigenschaften und Methoden  
    der Klasse SKNode  
}  
  
SKShapeNode: SKNode {  
    //erben Eigenschaften und Methoden  
    der Klasse SKNode  
}  
  
SKLabelNode: SKNode {  
    //erben Eigenschaften und Methoden  
    der Klasse SKNode}
```

# Vererbung Beispiel SKNode!

```
SKNode {  
    // Eigenschaften  
    var xScale: CGFloat  
    var yScale: CGFloat  
    var zRotation: CGFloat  
    var zPosition: CGFloat  
    var alpha: CGFloat  
    var position: CGFloat  
  
    // Methoden  
    func setScale(_ scale: CGFloat){  
    }  
  
    func addChild(_ node: SKNode) {  
    }  
  
    func run(_ action: SKAction){  
    }  
}
```

```
SKSpriteNode: SKNode {  
    //erben Eigenschaften und Methoden  
    der Klasse SKNode  
}  
  
SKShapeNode: SKNode {  
    //erben Eigenschaften und Methoden  
    der Klasse SKNode  
}  
  
SKLabelNode: SKNode {  
    //erben Eigenschaften und Methoden  
    der Klasse SKNode  
    var fillColor: UIColor  
    der Klasse SKNode  
}  
  
    var fontSize: CGFloat  
    der Klasse SKNode}
```