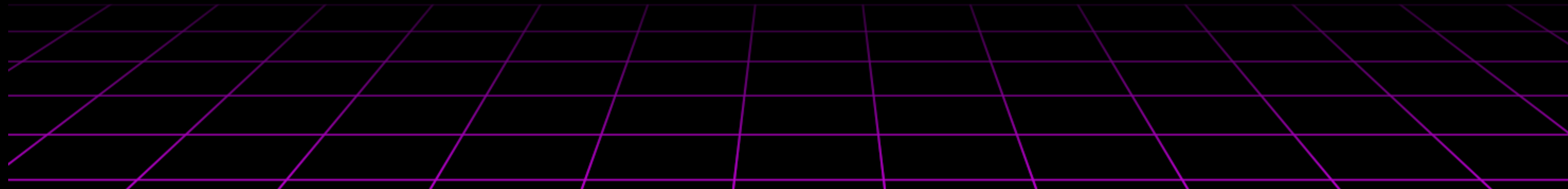




HELD GEGEN SCHURKE

START!





PROJEKTIDEE

- “Kampfspiel”
- objektorientiertes Programmieren
- Held/Schurke wählen: Name, Typ
- Aktionen ausführen: Angriff, Block
- Spiel solange bis Lebenspunkte aufgebraucht sind



CODE

- 3 Klassen: Main, Held, Schurke
- Initialisierung/Deklaration
- Importierung Held/Schurke in Main
- while-Schleife bis Leben des Helden aufgebraucht
 - Scanner-Klasse mit Eingabefeld für Aktion
 - case 1, case 2



VARIABLENBEZEICHNUNGEN

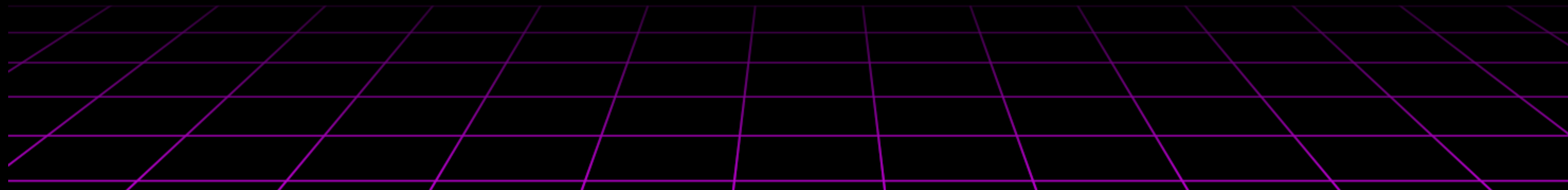
hph = Lebenspunkte des
Helden
angriff = Angriffspunkte
des Helden
abwehr= Abwehrrpunkte des
Helden

hps= Lebenspunkte des
Schurken
sangriff=Angriffspunkte
des Schurken
armor= Abwehrrpunkte des
Schurken

i= Zählvariable, wird benutzt, dass die Endmeldung nur einmal angezeigt wird



ARE YOU
READY?





THANKS FOR PLAYING!

THE END

