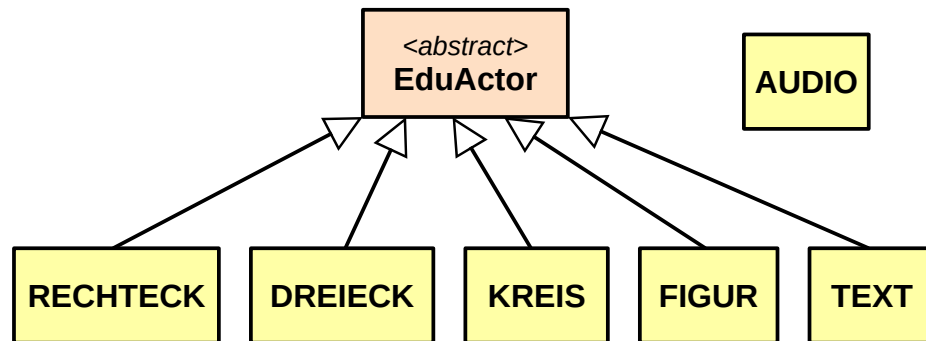


Klassen-Übersicht



Grafik-Klassen mit gemeinsamer Super-Klasse, die Spezial-Methoden bereit stellt.
Außerhalb dieser Hierarchie eine Klasse zum Abspielen von Audio-Dateien.

Wesentliche Funktionen

EduActor

- **Methoden zur Physik:**
aktiv / passiv , Masse , Geschwindigkeit , Impulse , Schwerkraft ,
Reibung , Elastizität , Springen , Stehen ,
- Animationen
- verzögertes Ausführen von Methodenaufrufen (*ohne Thread-Kenntnisse*)

RECHTECK, DREIECK, KREIS

- Position , Größe , Farbe , Rotation, (un)sichtbar
- schneiden / berühren anderer Objekte

TEXT

- Darstellen von Text / Zahlen , Schriftart , Schriftgröße , Schriftstil
- Position , Größe , Farbe , Rotation, (un)sichtbar

FIGUR

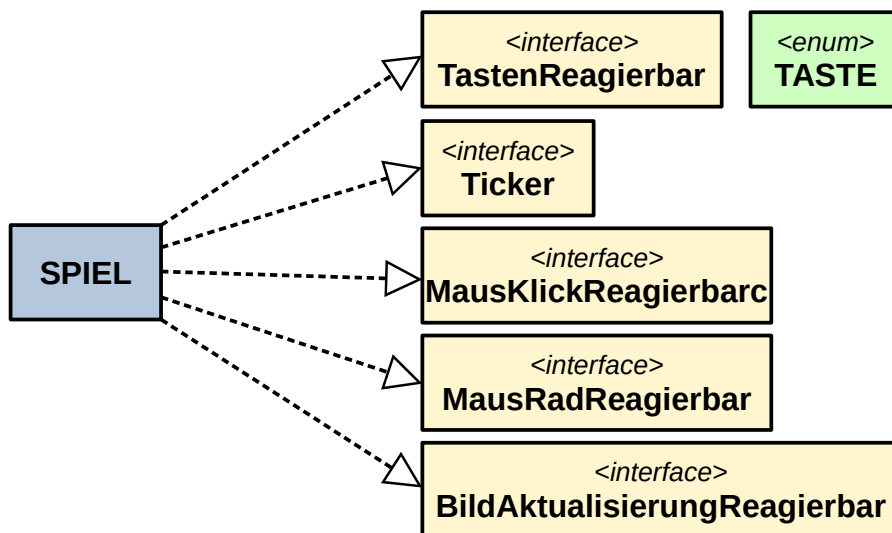
- Darstellen von Bildern , animierten GIFs , SpriteSheets , Bildfolgen
- Zustands-orientierte Animation (Zustands-Automat)

Alle Grafik-Objekte können über Ticker-Events, Tastatur- und Maus-Ereignisse gesteuert oder auf verschiedene Art und Weise animiert werden.

SPIEL

- Grafik-Fenster , Koordinaten-System ein-/ausblenden
- Mechanismen für Timer-Events , Tastatur-/Maus-Ereignisse
- Nebenläufigkeiten (*ohne Kenntnisse von Threads*)
- Kamera-System

Das Grafik-Fenster wird bei Erzeugung von Grafik-Objekten automatisch erzeugt.
Manuelle Erzeugung / Gestaltung des Grafik-Fensters ist ebenfalls möglich.



Zentrale **Super-Klasse SPIEL** für Grafik-Fenster und Interaktionen.
Enumerations-Typ **TASTE** zur Vereinfachung von Tastatur-Ereignissen.