

Aufgabe

Öffne das ausgeteilte BlueJ-Projekt. **Kommentiere** die Klassen Sprite und Game. Versetze dich dabei in die Lage von jemand, der deinen Quellcode nicht kennt und ihn benutzen will, z.B. ein anderer Programmierer → was muss dieser Programmierer wissen?

- a) Schreibe jeweils oberhalb der **Klasse** einen mehrzeiligen Kommentar mit einer kurzen Beschreibung der Klasse.
Gib außerdem deinen Namen und das Datum an.
- b) Schreibe zu jedem **Attribut** einen einzeiligen Kommentar (kurze Kommentare rechts neben dem Attribut). Dazu gehören Details, die nicht offensichtlich sind (wie z.B. Einheiten).
- c) Schreibe oberhalb jeder **Methode** einen mehrzeiligen Kommentar mit einer kurzen Beschreibung der Methode. Erläutere ggf. auch die Parameter (was muss beim Aufruf der Methode eingesetzt werden?).
Zu den set-Methoden schreibe, was andere Programmierer über die Attribute wissen müssen, deren Werte mit der Methode gesetzt werden (hier doppelt sich die Information mit den Kommentaren zu den Attributen).