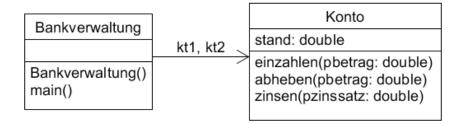
# Aufgabe 1

```
class Sprite
                                      class Game
                                         Sprite sp1, sp2;
  double x, y;
  double richtung;
  double speed;
                                         Game()
  void schneller(double ps)
                                            sp1 = new Sprite();
                                           sp2 = new Sprite();
      speed = speed + ps;
                                         void main()
  void langsamer(double ps)
                                            spl.dreheLinks(45);
      speed = speed - ps;
                                            sp1.schneller(20);
                                           spl.bewege();
   void dreheLinks(double pr)
                                            sp2.schneller(30);
                                            sp2.bewege();
      richtung = richtung + pr;
                                            sp1.dreheLinks(45);
                                            spl.bewege();
  void dreheRechts(double pr)
                                            sp2.dreheLinks(45);
      richtung = richtung - pr;
                                            sp2.bewege();
                                            spl.dreheRechts(45);
  void bewege()
                                            spl.bewege();
     x = x + \dots
                                            sp2.dreheLinks(45);
      y = y + \dots
                                            sp2.langsamer(20);
                                            sp2.bewege();
}
                                            spl.dreheRechts(90);
                                            sp1.langsamer(10);
                                            spl.bewege();
                                            sp2.dreheLinks(90);
                                            sp2.bewege();
                                            sp1.dreheRechts(45);
                                            sp1.schneller(20);
                                            spl.bewege();
                                      }
```

# Aufgabe 2

#### a) Klassendiagramm



## b) Implementierung

```
class Konto
                                      class Bankverwaltung
   double stand;
                                         Konto kt1, kt2;
   void einzahlen(double pbetrag)
                                         Bankverwaltung()
      stand = stand + pbetrag;
                                            kt1 = new Konto();
                                            kt2 = new Konto();
   void abheben(double pbetrag)
                                         void main()
      stand = stand - pbetrag;
                                            kt1.einzahlen(2200.0);
                                            kt2.einzahlen(1500.0);
   void zinsen(double zinssatz)
                                            kt1.abheben(200);
      stand = stand +
                                            kt2.abheben(500);
          (stand * zinssatz / 100);
                                            kt1.zinsen(5);
                                            kt2.zinsen(3);
                                         }
                                      }
```

## c) Objektdiagramm

