

```
import pm.gamewindow.*;

/*
 * Verschiedene Bewegungen mit zwei Sprites
 * (Name, Datum)
 */
class Game
{
    GameWindow window;
    Sprite sp1, sp2;

    Game()
    {
        window = new GameWindow(50, 50, 900, 600, "Schleifen");
        sp1     = new Sprite("images/ghost red 100x100.png");
        sp2     = new Sprite("images/ghost pink 100x100.png");
    }

    /*
     * Sprites bewegen sich
     * horizontal über das
     * Fenster.
     */
    void aufgabe1()
    {
        int zähler;

        sp1.setPosition(0, 150);
        sp2.setPosition(800, 350);

        sp1.setSpeed(10);
        sp2.setSpeed(10);
        sp1.setRichtung(0);
        sp2.setRichtung(180);

        zähler = 0;
        while (zähler < 80)
        {
            sp1.bewege();
            sp2.bewege();

            window.clear();
            sp1.draw(window);
            sp2.draw(window);
            window.paintFrame();

            zähler = zähler + 1;
        }
    }

    /*
     * Sprites bewegen sich im Kreis
     */
    void aufgabe2()
    {
        int zähler;

        sp1.setPosition(100, 250);
        sp2.setPosition(700, 250);

        sp1.setSpeed(5);
        sp2.setSpeed(5);
        sp1.setRichtung(-90);
        sp2.setRichtung(-90);

        zähler = 0;
        while (zähler < 120)
        {
            sp1.dreheRechts(3);
            sp2.dreheLinks(3);
            sp1.bewege();
            sp2.bewege();

            window.clear();
            sp1.draw(window);
            sp2.draw(window);
            window.paintFrame();

            zähler = zähler + 1;
        }
    }
}
```

```
/*
 * Sprites bewegen sich in einer Schlangenlinie
 */
void aufgabe3()
{
    int zähler;

    // Beide beginnen links mittig
    sp1.setPosition(100, 250);
    sp2.setPosition(100, 250);

    sp1.setRichtung(-90);
    sp2.setRichtung(90);
    sp1.setSpeed(10);
    sp2.setSpeed(10);

    // erster Halbkreis
    zähler = 0;
    while (zähler < 29)
    {
        sp1.dreheRechts(6);
        sp2.dreheLinks(6);
        sp1.bewege();
        sp2.bewege();

        window.clear();
        sp1.draw(window);
        sp2.draw(window);
        window.paintFrame();

        zähler = zähler + 1;
    }

    sp1.setRichtung(90);
    sp2.setRichtung(-90);

    // zweiter Halbkreis
    zähler = 0;
    while (zähler < 29)
    {
        sp1.dreheLinks(6);
        sp2.dreheRechts(6);
        sp1.bewege();
        sp2.bewege();

        window.clear();
        sp1.draw(window);
        sp2.draw(window);
        window.paintFrame();

        zähler = zähler + 1;
    }
}
```