

## Aufgabe 1

```

class Game
{
    Sprite sp1, sp2;

    Game()
    {
        sp1 = new Sprite();
        sp2 = new Sprite();
    }

    void main()
    {
        sp1.dreheLinks();
        sp1.dreheLinks();
        sp1.dreheLinks();
        sp1.schneller();
        sp1.schneller();
        sp1.bewege();

        sp2.schneller();
        sp2.schneller();
        sp2.schneller();
        sp2.bewege();

        sp1.dreheLinks();
        sp1.dreheLinks();
        sp1.dreheLinks();
        sp1.bewege();

        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.bewege();

        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.bewege();

        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.langsamer();
        sp2.langsamer();
        sp2.bewege();

        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.langsamer();
        sp1.bewege();

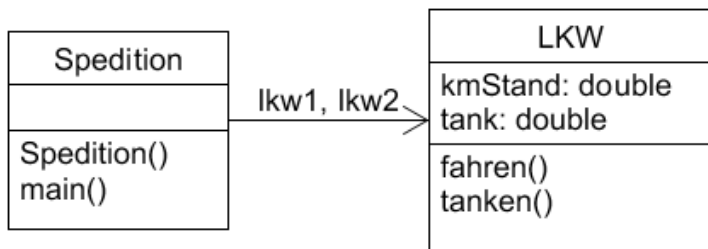
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.bewege();

        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.schneller();
        sp1.schneller();
        sp1.bewege();
    }
}

```

## Aufgabe 2

### a) Klassendiagramm



### b) Implementierung

```
class LKW
{
    double kmStand, tank;

    void fahren()
    {
        kmStand = kmStand + 100;
        tank = tank - 20;
    }

    void tanken()
    {
        tank = tank + 50;
    }
}

class Spedition
{
    LKW lkw1, lkw2;

    Spedition()
    {
        lkw1 = new LKW();
        lkw2 = new LKW();
    }

    void main()
    {
        lkw1.tanken();
        lkw1.fahren();
        lkw1.fahren();

        lkw2.tanken();
        lkw2.tanken();
        lkw2.fahren();
    }
}
```

### c) Objektdiagramm (nach der main-Methode aus b)

