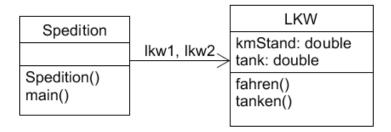
Aufgabe 1

```
class Game
                                            sp2.dreheLinks();
                                            sp2.dreheLinks();
                                            sp2.dreheLinks();
    Sprite sp1, sp2;
                                            sp2.langsamer();
    Game()
                                            sp2.langsamer();
                                            sp2.bewege();
    {
        sp1 = new Sprite();
        sp2 = new Sprite();
                                            sp1.dreheRechts();
                                            sp1.dreheRechts();
                                            sp1.dreheRechts();
    void main()
                                            sp1.dreheRechts();
                                            sp1.dreheRechts();
        spl.dreheLinks();
                                            sp1.dreheRechts();
        spl.dreheLinks();
                                            sp1.langsamer();
        sp1.dreheLinks();
                                            sp1.bewege();
        sp1.schneller();
        sp1.schneller();
                                            sp2.dreheLinks();
        sp1.bewege();
                                            sp2.dreheLinks();
                                            sp2.dreheLinks();
        sp2.schneller();
                                            sp2.dreheLinks();
        sp2.schneller();
                                            sp2.dreheLinks();
        sp2.schneller();
                                            sp2.dreheLinks();
        sp2.bewege();
                                            sp2.bewege();
        spl.dreheLinks();
                                            sp1.dreheRechts();
        spl.dreheLinks();
                                            sp1.dreheRechts();
        spl.dreheLinks();
                                            sp1.dreheRechts();
                                            sp1.schneller();
        sp1.bewege();
                                            spl.schneller();
                                            sp1.bewege();
        sp2.dreheLinks();
        sp2.dreheLinks();
                                       }
        sp2.dreheLinks();
                                   }
        sp2.bewege();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.dreheRechts();
        sp1.bewege();
```



Aufgabe 2

a) Klassendiagramm



b) Implementierung

```
class LKW
                                   class Spedition
    double kmStand, tank;
                                       LKW lkw1, lkw2;
    void fahren()
                                       Spedition()
        kmStand = kmStand + 100;
                                            lkw1 = new LKW();
        tank = tank - 20;
                                            1kw2 = new LKW();
    }
                                        }
    void tanken()
                                       void main()
        tank = tank + 50;
                                            lkw1.tanken();
                                            lkw1.fahren();
                                            lkw1.fahren();
}
                                            lkw2.tanken();
                                            lkw2.tanken();
                                            lkw2.fahren();
                                   }
```

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

