

Aufgabe

Öffne das austeilte 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 (welche Art von Objekten wird damit erzeugt?). Gib außerdem deinen Namen und das Datum an.
- b) Schreibe zu jedem **Attribut** einen einzeiligen Kommentar (kurze Kommentare rechts neben dem Attribut). Attribute brauchst du nicht aufwendig zu kommentieren. Für andere Programmierer wichtige Details schreibe lieber über die set-Methoden, die die Werte dieser Attribute setzen.
- 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.