

Beispiel für Anweisungen	Art der Anweisung	Wird verwendet in	Allgemeine Syntax
<pre>Game () { sp1 = new Sprite(); sp2 = new Sprite(); }</pre>	Objekterzeugung	Konstruktor	Objekt = new Klasse des Objekts();
<pre>void stop() { speed = 0; }</pre>	Zuweisung mit Wert	Methode einer Klasse mit Attributen	Attribt = Wert;
<pre>void schneller() { speed = speed + 10; }</pre>	Zuweisung mit Rechnung	Methode einer Klasse mit Attributen	Attribut = Rechnung;
<pre>void main() { sp1.schneller(); sp1.bewege(); }</pre>	Methodenaufruf	Methode einer Klasse mit Assoziation	Objekt.Methode();