

Übung 1

Tobias Lahmann, Christian van Onzenoodt

Einführung

Ziel der folgenden Übungen ist ein kleines Spiel. Das Spiel ist ein kleines side-scroller bei dem der Spieler ein Raumschiff durch ein Asteroidenfeld steuert und nebenbei gegen Monster kämpfen muss.

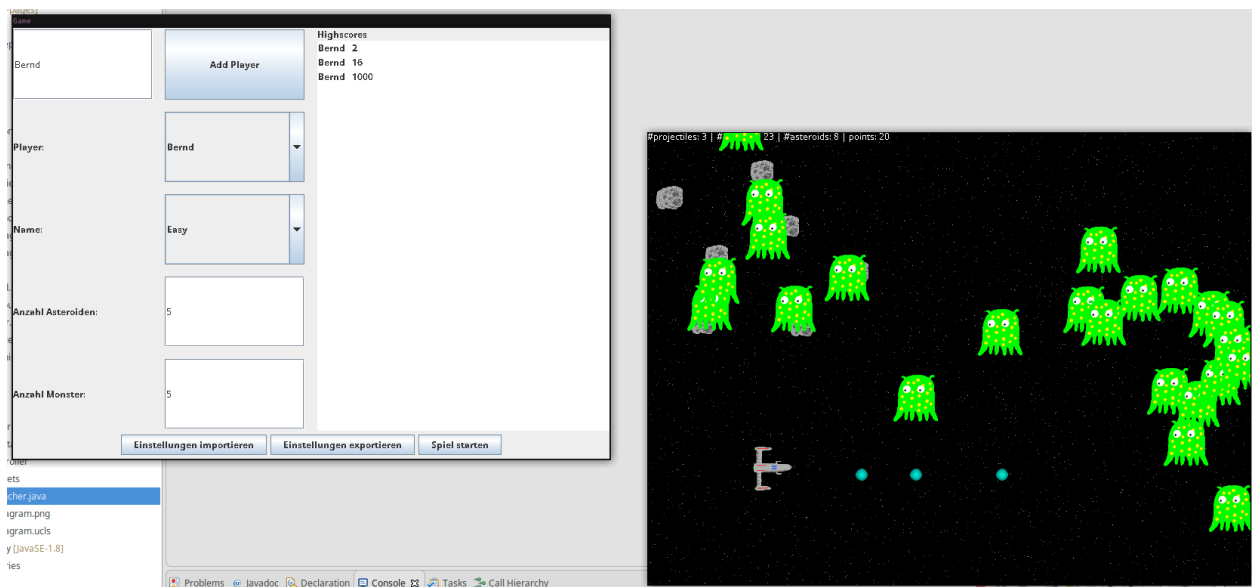


Abbildung 1: Screenshot

Aufgaben

1. Um dir einen Überblick über den bestehenden Code zu verschaffen, versuche im ersten Schritt ein **UML-Klassendiagramm** des Codes zu erstellen.
2. Fülle die mit **TODO** markierten Teile des Codes. Detaillierte Informationen zu den einzelnen Aufgaben findest du bei dem jeweiligen **TODO**.
Tip: Eclipse bietet unter Window -> Show View -> Tasks eine eigene View, die alle **TODOs** eines Projekts anzeigt.