

Übung 3

- Folgen Sie den nächsten vier Kapitel des Kurses
 - State management
 - Persistence and concurrency
 - Drawing
 - Recording audio
- Verwenden Sie nicht die Starting-Projekte der einzelnen Kapitel
 - Verwenden Sie das Resultat der Übung 2 oder die Musterlösung von Kapitel 4, falls Sie die Übung nicht lösen konnten
- Sie dürfen die Musterlösungen als Hilfestellung verwenden und Assets daraus kopieren
- Sie können das Interface exakt nachbilden, dürfen aber auch spielen und von den Vorgaben abweichen