**Klasse**: stellt ein Objekt dar. Ist eine Abstrahierung. Wie ein „Rezept“

**Instanz**: ist die Erzeugung eines Objekts nach dem „Rezept“. Hat Attributen,.

**Formale Parameter**: Die werden in dem Methodenrumpf definiert, und es wird Speicherplatz für diesen Parameter reserviert.

**Aktueller Parameter**: Sind alle Parameter, die für die Ausführung der Methode verwendet werden.

**Methode**: ist eine Anwendung oder ein Algorithmus, die das Objekt modifiziert.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| METHODENNAME | NAME DER PARAMETER | TYP DER PARAMETER | BESCHREIBUNG |
| sichtbar\_machen |  |  | Macht den Kreis sichtbar auf der Leinwand |
| unsichtbar\_machen |  |  | Macht den Kreis unsichtbar |
| nach\_unten\_bewegen |  |  | Bewegt den Kreis nach festgelegtem Wert nach unten auf der y-Achse |
| horizontal\_bewegen | anzahl\_punkte | Integer | Bewegt den Kreis auf der x-Achse um **anzahl\_punkte** |
| vertikal\_bewegen | anzahl\_punkte | Integer | Bewegt den Kreis auf der y-Achse um **anzahl\_punkte** |
| langsam\_vertikal\_bewegen | entfernung | Integer | Man kann sehen, wie der Kreis sich langsam um **entfernung** auf der y-Achse bewegt. |
| langsam\_horizontal\_bewegen | entfernung | Integer | Man kann sehen, wie der Kreis sich langsam um **entfernung** auf der x-Achse bewegt. |
| bewegen | x\_delta  y\_delta  wiederholungen  wiederholen\_nach [ms]  starten\_nach [ms] | Integer | Bewegt den Kreis, nach Position in der x-y Achse.  Die Bewegung kann nach einer bestimmten Zahl wiederholt werden.  Der Startzeitpunkt wird festgelegt in Millisekunden. |
| farbe\_aendern | neue\_farbe | String | Ändert die Farbe des Kreises |
| groesse\_aendern | neuer\_radius | Integer | Ändert die Größe des Kreises nach einem neuen Radius |