

Übung 1:

Programmiere ein Lauflicht. Das Lauflicht soll weiterspringen, wenn der Benutzer irgendwo im Dokument klickt. Nach der letzten Lampe fängt das Licht wieder von vorne an zu laufen.

Übung 2:

Der Anwender soll das Lauflicht jetzt mit der Maus »jagen«. Immer wenn der Mauszeiger sich über einer Glühbirne befindet, schaltet die nächste Birne ein und die aktuelle aus. Versucht der Benutzer, mit dem Mauszeiger die leuchtende Glühbirne zu berühren, springt das Licht auf das benachbarte rechte Licht über – wenn er sich nach links bewegt, soll das Licht ihm folgen.

Bei der letzten Lampe beginnt das Spiel wieder von vorne!