

Arbeitsauftrag

1. Kommentiere den Quellcode der Hauptklasse.
2. Kommentiere den Quellcode Klasse Player auf der Rückseite.

```
// Wird in Processing nicht dargestellt  
public class Game_Proto extends PApplet {
```

```
Player p;  
Keyhandler kh;
```

```
void setup() {  
    size(640, 480);  
    kh = new KeyHandler();  
    p = new Player(kh);  
}
```

```
void draw() {  
    background(0);  
    p.update();  
    p.draw();  
}
```

```
void keyPressed() {  
    if (key == 'a') {  
        kh.a = true;  
    }  
}
```

```
void keyReleased() {  
    if (key == 'a') {  
        kh.a = false;  
    }  
}
```

```
} // Wird in Processing nicht dargestellt
```

Methode setup:

Methode draw:

Methode keyPressed:

Methode keyReleased:

```
public class Player {  
    int xPos, yPos;  
    int speed;  
    Keyhandler kh;  
  
    public Player(Keyhandler kh) {  
        xPos = width/2;  
        yPos = height/2;  
        speed = 4;  
        this.kh = kh;  
    }  
  
    public void update() {  
        if (kh.a==true) {  
            xPos-=speed;  
        }  
    }  
  
    public void draw() {  
        rect(xPos, yPos, 20, 20);  
    }  
}
```

Attribute:

Methode Player:

Methode update:

Methode draw:

Die Klasse *Star*

Aufgaben

- 1) Benenne die Abschnitte sinnvoll. Achte auf den Gebrauch der Fachsprache.
- 2) Erkläre jeweils, was in den Abschnitten passiert.

Kommentare:

```
public class Star {
```

```
    int xPos, yPos;  
    int speed;
```

```
    public Star(int x, int y) {  
        xPos = x;  
        yPos = y;  
        speed = 2;  
    }
```

```
    public void update() {  
        if (yPos < height) {  
            yPos+=speed;  
        } else {  
            yPos = 0;  
        }  
    }
```

```
    public void draw() {  
        stroke(255);  
        strokeWeight(3);  
        point(xPos, yPos);  
    }  
}
```