

## Konzept 4:

Konzept 4:

Interface 1  
assoziatives  
Tag anlegen  
im Namespace

```
interface s.kiersInfo {
    positionX, positionY,
    bodyColor, size,
    moveTheRight?
}
```

x, y Position  
des Spielers  
festlegen

zufällige  
Farbe und Größe  
festlegen

→ Aussehen der  
S.kiers  
beeinflussen

zufällige  
Bewegungsrichtung  
bestimmen

→ S.kiers in  
eine Richtung lenken

animate

→ Aufruf der animate-  
Funktion

→ In animate-Funktion  
wird Referenz auf  
Interface festgelegt

→ Funktionsaufruf der  
S.kiers in animate

→ S.kiers-Funktion  
legt Aussehen der  
S.kiers fest mit  
Interface