

Zusammenfassung

Voraussetzungen am Beispiel-Code:

```

public class Bewegung implements ITuWas
{
    Taktgeber takt;
    Kreis kreis;

    Bewegung()
    {
        kreis = new Kreis();
        takt = new Taktgeber();
        takt.setzeLink(this, 1);
    }

    public void tuWas(int ID)
    {
        //Anweisung
    }
}

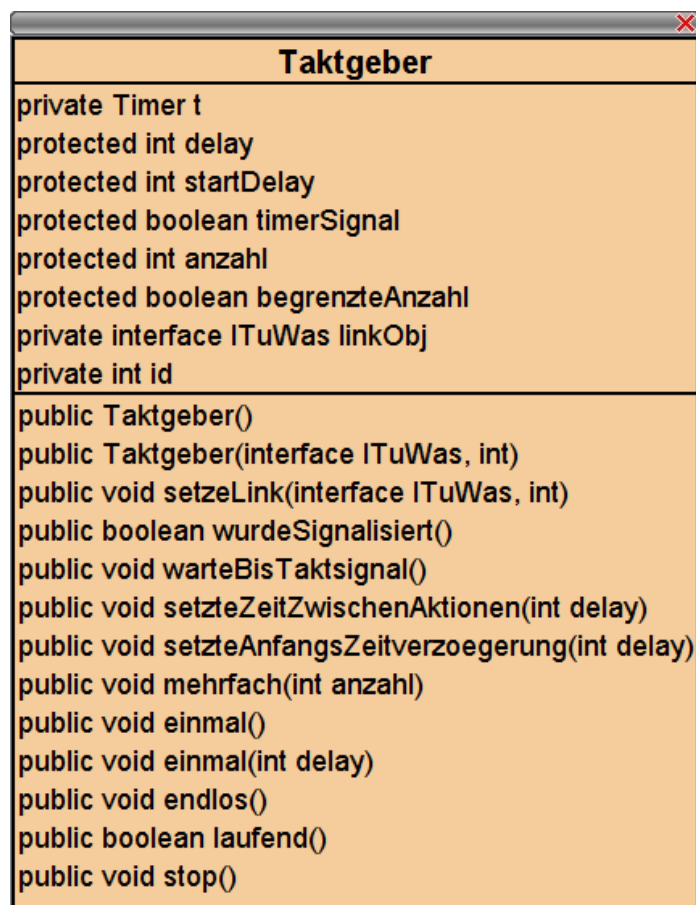
```

Sicherstellung das die Klasse Bewegung die Methode public void tuWas(int ID) besitzt

Instanzieren eines Objekts der Klasse Taktgeber

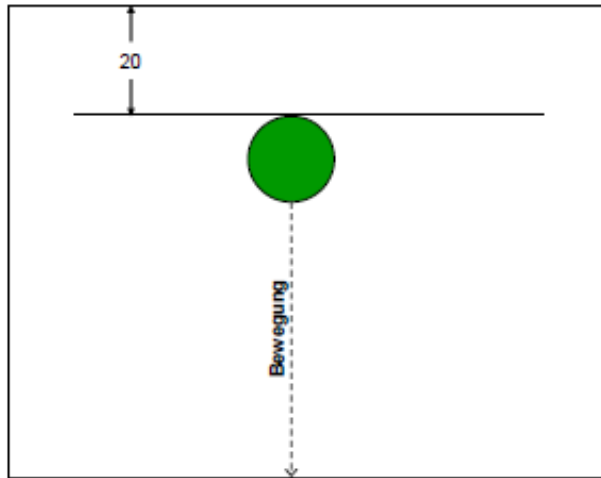
Taktgeber-Objekt mit dieser Klasse verknüpfen und ID vergeben

Methode public void tuWas(int ID), führt Anweisung in bestimmten Zeitabständen aus

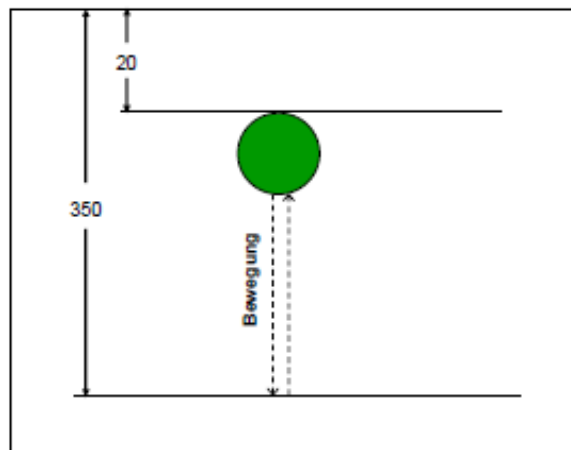


1. Aufgabe: Kreise

- a) Programmiere einen Kreis, der bei $y=20$ startet und sich nach unten bewegt.
Hinweis: Verwende dazu einen Taktgeber und die Methode `endlos()`.

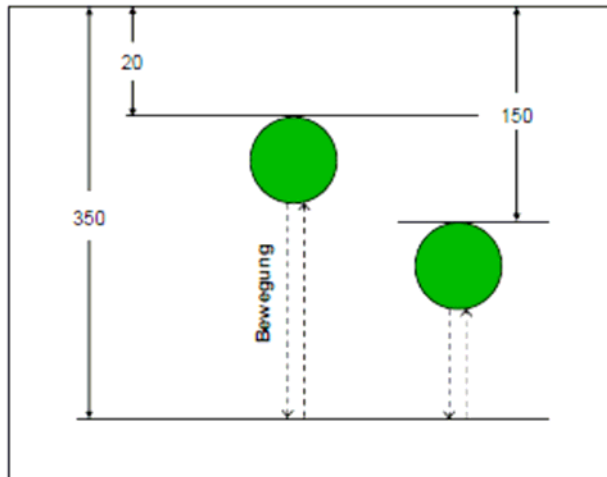


- b) Lasse den Kreis nun auf der Höhe $y=350$ stoppen und umkehren zu seinem Startpunkt. Von dort soll er nun immer wieder starten, bei $y=350$ zum Startpunkt umkehren und von Neuem beginnen.
Hinweis: Verwende dazu einen Taktgeber und die Methode `endlos()`.



- c) Programmiere einen weiteren Kreis zu dem Kreis aus 1b). Der neue Kreis soll sich genauso verhalten wie der Kreis aus 1b) aber bei $y=150$ starten.

Hinweis: Verwende dazu einen Taktgeber und die Methode `endlos()`.



- d) Beide Kreise aus 1c) sollen nun beim Auf- und Abbewegen zusätzlich ihre Farbe ändern in „gruen“, „gelb“ und „rot“. Achte darauf, dass der Farbwechsel einen anderen Rhythmus als die Auf- und Abbewegen hat.

Hinweis: Verwende dazu zwei Taktgeber und die Methode `endlos()`.

