

Hausaufgabe 2 – Multimedia-Programmierung

- a) Vervollständigen Sie Aufgabe 2 aus Übung 2 („Steuerung eines Fahrzeugs über eine Strecke), jedoch mit dem Unterschied, dass der ActionScript-Code für das Fahrzeug nun als eine Klasse (ActionScript 2) realisiert ist.
- b) Es sollen auf der Strecke zu zufälligen Zeitpunkten Bonus-Objekte erzeugt werden. Erstellen Sie dazu eine Klasse `Bonus` und eine Klasse `Track`. Die Klasse `Track` verwaltet die Bonus-Objekte. Sie enthält eine Methode `createBonus()`, die regelmäßig aufgerufen wird, und zufallsgesteuert manchmal Bonus-Objekte erzeugt (und manchmal nicht). Die Bonus-Objekte werden auf der Strecke platziert und intern in einem Array (Klassenvariable) gespeichert.
- c) Jedes Bonus-Objekt (Klasse `Bonus`) initialisiert sich bei seiner Erzeugung mit einem Punktwert. Der Punktwert ist ein zufälliger Wert zwischen 1 und 100. Der Wert wird auf der Bühne im jeweiligen Bonus-Objekt als Text angezeigt.
- d) Fügen Sie der Klasse `Track` eine weitere Methode `bonusHitTest()` hinzu, welche testet, ob ein Bonus-Objekt vom Fahrzeug berührt wurde. Falls ja, so wird die Punktzahl des Spielers erhöht und das Bonus-Objekt von der Bühne entfernt. Die Punktzahl des Spielers wird auf der Bühne angezeigt.

Abgabe:

- Einzureichen sind FLA- und SWF-Datei (FLA-Datei im Format für Flash 7)
- Benennen Sie diese jeweils mit ***Vorname.Nachname***
- Es werden nur individuelle Lösungen angenommen
- Schicken Sie Ihre Lösung bis spätestens **19. Mai 2006** per Email an **andreas.pleuss@ifi.lmu.de**