

Einführung in die Programmierung für Nebenfach Medieninformatik (Kunst und Multimedia (LMU) / Industrial Design (TUM))

12. Übungsblatt

In der letzten Vorlesung habt Ihr die Möglichkeit kennen gelernt Kollisionen zu erkennen und die Bewegung des Balls daraufhin zu verändern. Erweitert nun euer Projekt um diese Funktionalität und versucht zu erkennen, wann der Ball ein Paddel, die rechte oder die linke Wand trifft. Abhängig davon soll der Ball entweder zurück prallen, oder ein Punkt zu der Spielstandanzeige des Gegenspielers addiert werden.

Aufgabe 12-0 Kollisionserkennung

Erweitert in Eurem bisherigen Projekt die Klasse Spielfeld, um die folgenden Funktionalitäten/Eigenschaften:

- Erkennen von Kollision mit den Paddels, woraufhin der Ball abprallen soll (wie bei der Wand)