

Übungsblatt 7– EIPNF WS 18/19

Besprechung des Übungsblatts erfolgt am 15.01. & 16.01.

Aufgabe 1:

1. Lege in IntelliJ/Eclipse ein neues JavaFX-Projekt an mit dem Namen „Pong“
2. Erzeuge im „src“ Folder eine neue Java-Klasse mit dem Namen „Ball“
3. Erzeuge im „src“ Folder eine neue Java-Klasse mit dem Namen „Bat“

Aufgabe 2:

Übernehme für die Klasse „Ball“ die Struktur und Methode „move“ aus der letzten Übung.

Aufgabe 3:

Lege in der Klasse „Bat“ die nötigen Felder an, die die Position und Dimension des Schlägers beschreiben. Schreibe eine Methode „moveUp“, die den Schläger vertikal nach oben bewegt und eine Methode „moveDown“, die eine Bewegung nach unten implementiert.