

Übungsblatt 8

Aufgabe 1:

Erweitere den auf der Webseite veröffentlichten Code um folgende Punkte:

1. Der Ball springt nicht mehr von der linken und rechten Seite des Fensters zurück, sondern wird, wenn sein Zentrum die entsprechenden Seiten erreicht, auf den Mittelpunkt des Spielfelds zurückgesetzt. (Der Punktestand wird weiterhin erhöht.)
2. Erstelle in Main zwei Felder w und h, welche die Breite und Höhe des Fensters beschreiben. Setze diese in start auf geeignete Werte und verwende diese um die Größe der Szene zu definieren. Verwende in Ball diese dazu um auf die Grenzen zu reagieren.
3. Versuche das Spielfeld mit grafischen Elementen zu erweitern (Mittellinie, etc.).

Aufgabe 2:

Aufbauend auf der auf der Code-Grundlage sollen folgende Dinge implementiert werden:

1. Rufe im EventHandler abhängig von der gedrückten Taste die Methoden moveUP und moveDOWN, sowie stop auf beiden Bat-Objekten auf. Recherchiere wie man die gedrückte/losgelassene Taste in JavaFX identifiziert.
2. Überlege die wie und wo man nun auf die Kollision mit den Schlägern prüfen sollte. Versuche es zu implementieren.