

Szenario - LittleCrab

(1.) Ein Hummer soll im Spiel der natürliche Feind der Krabbe sein. Hummer laufen zufällig über das Gebiet und fressen die Krabbe, wenn sie diese berühren. Krabben sollen sich den Links-Rechts-Tasten steuern lassen.

(a.) Erzeugen Sie eine neue Tierklasse Hummer und einige Exemplare dieser Klasse in der Welt. Speichern Sie die Welt.

(b.) Implementieren Sie in die Methode act der Hummerklasse eine zufällige Bewegung! Verwenden Sie turn und move!

(c.) Entwickeln Sie eine Methode eatCrab, die das Fressen der Krabbe simuliert und bauen Sie diese in act() ein! Nutzen Sie dazu als Anregung die Fress-Methode in der Klasse Crab.

(d.) Die Krabbe reagiert noch nicht auf Tastendruck. Ein Blick in den Quelltext zeigt, dass der Methodenrumpf leer ist. Lassen Sie die Krabbe um 4 Einheiten in die Richtung der Pfeiltasten wandern!

Erweitern Sie den Quellcode so, dass die Krabbe die Welt nicht verlassen kann!

(e.) Platzieren Sie 6 Würmer auf der Welt! Das Spiel soll beendet sein, wenn alle 6 Würmer von der Krabbe gefressen oder die Krabbe von den Hummer gefressen worden sind!

Szenario - LittleCrab - Lösungen

Lösungen in Dateiform