

Greenfoot 3- Zwischenstand

Erstellen Sie ein neues Szenario und ein einfaches Spiel, in dem die Punkte unten ALLE verwendet werden. Bitte haken Sie in der Liste ab.

Zur Verkleinerung von Bildern verwenden Sie im Konstruktor etwas wie

```
this.getImage().scale(this.getImage().getWidth()/3, this.getImage().getHeight()/3)
```

1. Neues Szenario erstellen
2. Klassen anlegen
3. Eigene Bilder verwenden

4. **Konsequente Verwendung von this**

5. **Verwenden von Actor-Methoden**
6. move(...)
7. turn(...)
8. setLocation(...)
9. getX(), getY()
10. isAtEdge()
11. isTouching(...)
12. removeTouching(...)

13. **Verwenden von Attributen**
14. Deklarieren im Bereich "Fields"
15. Attributwert hochzählen/verändern:
16. Punkte und/oder Leben zählen
17. Geschwindigkeit über Attributwert steuern
18. Mind. eine weitere Attributverwendung (z.B. zählen, wie oft ein Objekt am Rand angestoßen ist).

19. **Verwenden von Greenfoot-Methoden**
20. isKeyDown(...)
21. Zufallszahlen (z.B. zufällige Drehung bei Randkollision)

22. **Steuern eines Objektes** mit Tasten in alle 4 Himmelsrichtungen unter Verwendung von setLocation(...) / getX() / getY()

23. **Ausgabe von Texten** auf der Welt mit getWorld().showText(...)

Name _____ Datum _____