

Das Billardprojekt : Wir entwerfen und codieren Klassen selbst.

Schritt 2:

- a) **Die Kugeln sollen sich nun mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegen können:**
 - ‡ Erweitere die Kugelklasse um ein Attribut zGeschwindigkeit mit einer Methode SetzeGeschwindigkeit. Passe die Methode bewege an.
 - ‡ Ändere die Projektdatei dann so ab, dass auf dem Bildschirm zwei Kugeln vorhanden sind, von denen eine sich nach links, die andere nach rechts bewegt.
- b) Wenn sich eine Kugel aus dem Bildschirm bewegt hat, soll sie an der anderen Seite wieder erscheinen.
Zur Lösung müssen noch weitere Änderungen an der Kugelklasse vorgenommen werden: Sie benötigt eine Anfrage für ihre aktuelle X-Position.
- c) Die Kugel soll nun am Rande des Bildschirms reflektiert werden. Überlege selbst, welche zusätzlichen Methoden eine Kugel dafür benötigt!