

Das Billardprojekt : Wir entwerfen und codieren Klassen selbst.

Schritt 3:

- a) Entwirf eine Klasse `TSpielfeld`, die am Anfang nichts anderes kann, als ein Spielfeld(Rechteck) auf dem Bildschirm zu zeichnen. Denke gut über die benötigten Attribute (Gehilfen und Gedächtnis) und die benötigten Methoden eines Spielfeldes nach!
 - a) Ändere die Projektdatei dann so ab, dass die Kugeln an den Rändern des Spielfeldes reflektiert werden!
- .