**Aufgaben 2D-Spielewelt –Greenfoot ohne GraphicsAndGames**

**Codeschnipsel**

**Kapitel 5**

Über folgende Methodenaufrufe   
Greenfoot.isKeyDown("left") bzw. Greenfoot.isKeyDown("right")

kann man abfragen, ob die Cursortasten gedrückt wurden. Der Rückgabewert der Methode ist true oder false

Die Klassen ACTOR hat eine Methode *act()*, die in dieser Klasse nichts tut. In den Unterklasse kannst du diese Methode überschreiben, um den Actor zu animieren.

@Override void act()

{ Gehen();

}

**Kapitel 6**

Über den Methodenaufruf   
isTouching(Blume.class)  
kann man abfragen, ob das aktive Objekt ein Objekt einer anderen Klasse berührt. Der Rückgabewert der Methode ist true oder false

Über den Methodenaufruf   
removeTouching(Blume.class);  
kann das aktive Objekt ein Objekt einer anderen Klasse entfernen, falls es eines berührt.

**Kapitel 7**

Über die Welt kann mit folgendem Methodenaufruf Text angezeigt werden.

this.getWorld().showText("Schritte: " + schritte, 2, 0);

Die Zahlen hinter dem Text geben die Position an, an der der Text angezeigt wird, hier die Koordinaten 2/0

Andere (komplizierte) Möglichkeiten der Textanzeige kannst du recherchieren mit den Suchbegriffen   
Greenfoot, Text, anzeigen  
https://www.informatikzentrale.de/greenfoot-texte-anzeigen.html

Die Zeile  
Greenfoot.stop();  
beendet den Ablauf, hat die gleiche Funktionalität wie ein Klick auf den Stop-Button in der Oberfläche.

**Kapitel 8**

Greenfoot.getRandomNumber(zahl)

erzeugt eine Zufallszahl zwischen 0 (inklusive) und der angegeben Obergrenze zahl (exklusiv)

Über   
getWorld().removeObject(this);  
kann ein Actor der Welt mitteilen, dass er gelöscht werden soll. Das kann nötig sein, wenn das Hindernis auf einer Blume steht, die ja gesammelt werden muss, um das Spielende zu erreichen.