

Übung 4 – Multimedia-Programmierung

Inhalt

- Shared Objects

Aufgaben

Aufgabe 1: Shared Objects

Erstellen Sie einen Knopf und ein Textfeld. Auf Knopfdruck wird eine Zufallszahl zwischen 0 und 1000 erstellt und im Textfeld angezeigt. Zeigen Sie eine dazugehörige Highscore-Liste (z.B. mittels einer List-Komponente) an. Die Highscore-Liste soll mittels eines Shared-Objects permanent auf der lokalen Festplatte gespeichert werden.