

Einführung in die Programmierung für Nebenfach Medieninformatik  
(Kunst und Multimedia (LMU) / Industrial Design (TUM))

### 13. Übungsblatt

Es fehlt nur noch ein kleiner Schritt, damit unser Spiel fertig ist.

#### **Aufgabe 13-0 Punkte werten (Standardaufgabe)**

Erweitert in Eurem bisherigen Projekt die Klasse Spielfeld, um die folgenden Funktionalitäten/Eigenschaften:

- Wenn der Ball ein Paddel berührt, soll er abprallen
- Wenn der Ball in „Aus“ geht, soll ein Punkt für den Spieler gegeben werden und das Paddel und der Ball auf Ausgangsposition gesetzt werden