



WU Informatik 5: Daumenkino

Link zu JavaBlox: mathe-info.com/java/

1 Finde mit Hilfe eines JavaBlox-Programms heraus, welche `KeyCodes` zu den genannten Tasten gehören.

- (a) Escape (c) Pfeil nach unten (e) a (g) d
(b) Pfeil nach oben (d) w (f) s (h) Leertaste

Hinweis: Verwende das Ereignis `onKeyDown` sowie die Methode `showMessageDialog()`.

2 Material 1 zeigt den Programmcode eines Java-Programms.
Beschreibe jeweils, wann die Methode aufgerufen wird und was die Methode bewirkt.

- (a) `onStart` (b) `onKeyDown` (c) `onScreenRefresh`

3 Implementiere ein Java-Programm, das es erlaubt, eine Spielfigur mit Hilfe der Pfeiltasten frei über den Bildschirm zu steuern.

```
1 public class Programm extends JavaBlox{
2     public double x;
3     public void onStart(){
4         x = 50;
5     }
6     public void onKeyDown(int keycode){
7         if(keycode==27){
8             x = 50;
9         }
10    }
11    public void onScreenRefresh(){
12        Blox.clearCanvas();
13        if(Blox.isKeyPressed(39)){
14            x = x+0.8;
15        }
16        if(Blox.isKeyPressed(37)){
17            x = x-0.8;
18        }
19        Blox.drawString("X", x, 10, 20, 22);
20    }
21 }
```