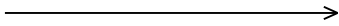


Eine Hilfe nach der anderen

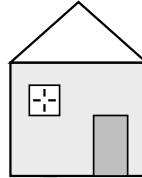
1 · Eine Frage und eine Wirkung

Stufe 1 Welche Frage muss das Programm stellen, bevor das Fenster hell wird?

FRAGE



WIRKUNG



Ist die Taste gerade gedrückt?

Fenster gelb zeichnen.

Stufe 2 Das Muster lautet `if (Bedingung) { Aktion; }`. Die Frage steht in runden, die Aktion in geschweiften Klammern.

Stufe 3 `meineMaus.istGedrueckt()` liefert wahr oder falsch. `schalteLichtAn()`; zeichnet das Fenster. Ordnet beide selbst ins Muster ein.

2 · Eure Reaktion bleibt sichtbar

Stufe 1 Welche Anweisung würde den alten Zustand wieder zeichnen? Wird diese überhaupt ausgeführt?

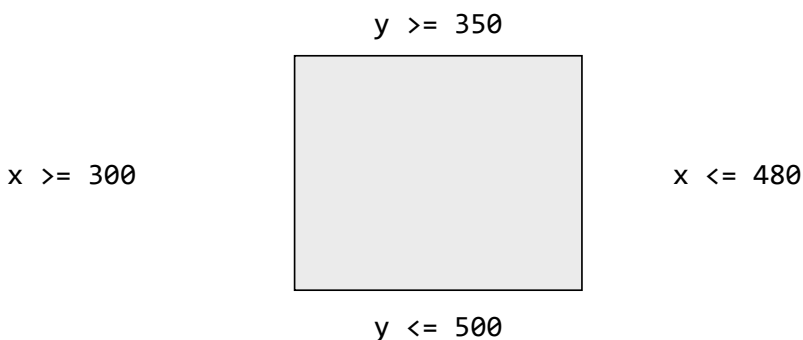
Stufe 2 Loslassen zeichnet nichts zurück. Wiederholtes Gelbzeichnen lässt das Fenster gelb.

Stufe 3 Probiert `starteNeu()` erst nach dem Stopp aus. Ändert für euren Effekt zunächst nur Form, Farbe oder Position im Zeichenaufruf.

3 · Zusatz Hausbereich

Stufe 1 Sucht die linke, rechte, obere und untere Grenze im Hausbild. `y` wächst nach unten.

Stufe 2 Vergleicht die Mausposition mit allen vier Grenzen.



`&&` bedeutet: Alle verbundenen Bedingungen müssen wahr sein.

Stufe 3 `hPosition()` gibt `x`, `vPosition()` gibt `y` zurück. Ergänzt zum Mausdruck zuerst eine Grenze, prüft sie und ergänzt dann die übrigen.

Beachtet: Gedrückt halten und ins Haus ziehen löst die Reaktion ebenfalls aus. Geprüft wird der aktuelle Zustand, kein einzelnes Klickereignis.