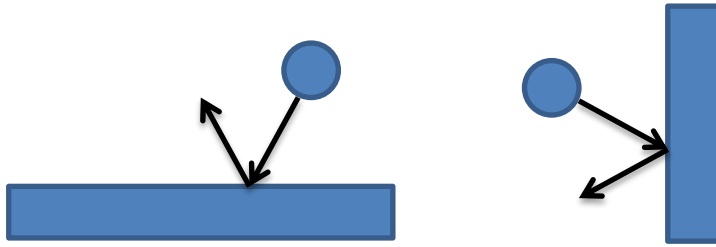


Konzept – Abprallen

Ein Objekt **ball** prallt an jeder Seitenwand ab. Einfallswinkel ist dabei Abprallwinkel.



JAVA-Code

```
void act()
{
    //Bewegungsrichtung festlegen
    ball.defineDirection(richtung);

    //Vorwärtsbewegen
    ball.forward(10);

    //Ball berührt rechten/Linken Rand
    if(ball.getCenterX() > 780 || ball.getCenterX() < 20)
    {
        richtung = 540 - richtung;
    }

    //Ball berührt untern/oberen Rand
    if(ball.getCenterY() > 580 || ball.getCenterY() < 20)
    {
        richtung = 360 - richtung;
    }
}
```