

# Konzept – Anzeige

Ein Textobjekt **anzeige** wird erstellt und durch Tastaturendruck geändert.

## JAVA-Code

```
Text anzeige = new Text(200, 100, 80, "Punkte: 0", "Courier New");
int punkte = 0;

void act()
{
    //Punkte durch Tastendruck erhöhen
    if(isKeyDown(Key.Space))
    {
        punkte = punkte + 5;
        anzeige.setText("Punkte: " + punkte);
    }
}
```