

Konzept – Hindernisse

Je fünf Rechtecke werden in einer Gruppe `hindernisse` bzw. `hintergrund` organisiert. Ein Kreis folgt der Mausbewegung. Berührt der Kreis ein Element der Gruppe `hindernisse` wird dieses gelöscht, bei der Gruppe `hintergrund` geschieht nichts.

JAVA-Code

```
class Hindernisse extends Circle
{
    //Zwei Gruppen zur Speicherung der Hindernisse bzw. des Hintergrunds
    //werden erstellt
    Group hindernisse = new Group();
    Group hintergrund = new Group();

    Hindernisse()
    {
        //Oberklasse zum Erzeugen des Kreises wird aufgerufen
        super(200, 50, 20);
        startTrackingEveryMouseMove();

        //Es werden 10 Objekte zu einer Gruppe zusammengefasst
        for (int x = 0; x < 5; x++)
        {
            hindernisse.add(new Rectangle(100 + 100 * x, 100, 50, 50));
        }

        Rectangle.setDefaultFillColor(Color.red);
        for (int x = 0; x < 5; x++)
        {
            hintergrund.add(new Rectangle(100 + 100 * x, 300, 50, 50));
        }
    }

    void act()
    {
        //Im Feld berührt werden alle Objekte der Gruppe hindernisse
        //gespeichert, die der Kreis berührt
        Shape[] berührt = getCollidingShapes(hindernisse);
        //Wird mind. ein Hindernis berührt wird es gelöscht
        if(berührt.length > 0)
        {
            berührt[0].destroy();
        }
    }

    //Ball wird mit der Maus gesteuert
    public void onMouseMove(double x, double y)
    {
        moveTo(x, y);
    }
}
```