

# Konzept – Maussteuerung

Ein Objekt der Klasse `Maussteuerung` folgt der Mausbewegung.

## JAVA-Code

```
class Maussteuerung extends Circle
{
    Maussteuerung()
    {
        //Oberklasse zum erzeugen des Kreis wird aufgerufen
        super(200, 50, 20);

        setFillColor(Color.red);
        setBorderColor(Color.white);

        //Jede Mausbewegung wird registriert nicht nur solche,
        //welche das Objekt berühren
        startTrackingEveryMouseMovement();
    }

    //Maussteuerung erbt von Circle und wird hiermit gesteuert
    public void onMouseMove(double x, double y)
    {
        moveTo(x, y);
    }
}
```