

Konzept – Schießen

Ein neues Objekt der Klasse `Schuss` wird durch einen Tastendruck (Leertaste) erzeugt.

JAVA-Code

```
if(isKeyDown(Key.Space))
{
    //Neuer Schuss mit zufälliger x-Position wird erstellt
    new Schuss(Random.randdouble(0, 800), 600);
}
```

```
//Klasse Schuss
class Schuss extends Sprite
{
    Schuss(float x, float y)
    {
        //Konstruktor der Oberklasse Sprite wird aufgerufen
        super(x, y, SpriteLibrary.Space_Shooter_2, 9);
    }

    void act()
    {
        //Nach oben bewegen
        move(0, -5);
        //Objekt außerhalb des Bildschirms Löschen
        if(isOutsideView()) destroy();
    }
}
```