

Konzept – Sprites

Das *Spritesheet* kann im Menü unter *Sprites* ergänzt werden. Damit können beliebige Bilder in der Online-IDE dargestellt werden. Es sind bereits Sprites vorhanden.

1. Bild auswählen und hochladen
2. Serie ist der Bezeichner, der im Code hinter `SpriteLibrary`. Verwendet wird (hier *ship*)
3. Importieren und speichern.

JAVA-Code

```
// Möglichkeit 1: Erben aus der Klasse Sprite
```

```
class Spaceship extends Sprite{  
  
    Spaceship(float x, float y)  
    {  
        super(x, y, SpriteLibrary.Ship_1, 0);  
        defineDirection(90);  
    }  
}
```

```
// Möglichkeit 2: Erzeugen eines Sprite Objekts ohne Vererbung
```

```
Sprite raumschiff = new Sprite(300, 300, SpriteLibrary.Ship_1, 0);
```

```
// Wichtige Methoden:
```

```
// Größe ändern:
```

```
public void scale(double factor)
```

```
// Bewegung:
```

```
public void move(double dx, double dy)
```

```
public void moveTo(double x, double y)
```

```
// Sichtbarkeit setzen:
```

```
public void setVisible(boolean visible)
```