

Konzept – Steuerung (2)

Ein Objekt **figur** wird mit der Tastatur gedreht und vor- bzw. rückwärts bewegt.

JAVA-Code

```
void act()
{
    //Vorwärtsbewegung
    if(isKeyDown("w"))
    {
        figur.forward(10);
    }

    //Rückwärtsbewegung
    if(isKeyDown("s"))
    {
        figur.forward(-10);
    }

    //Nach Links drehen
    if(isKeyDown("a"))
    {
        figur.rotate(10);
    }

    //Nach rechts drehen
    if(isKeyDown("d"))
    {
        figur.rotate(-10);
    }
}
```