

# Lösung Pong

Prototyp	Fachinhalte	Fehler
1. Ball	Bedingte Anweisung mit kombinierter Bedingung (  )  Bewegung über deltaX bzw. deltaY und setLocation()	Fehlender Methodenaufruf von ueberpruefeTor() in act()  Fehlende Initialisierung der Variable deltaX
2. Punkte	Counter-Objekte erzeugen und auf die Methoden zugreifen	Bedingung für Hochzählen der Punkte falsch rum  Counter nicht initialisiert  Parameter für zuruecksetzen fehlt
3. Schläger	Vererbung  Eventlistening über isKeyPressed()  getWorld().getObject().get(0)	deltaX falsch geschrieben  Bedingung falsch rum in Computer  Falsche Richtung in Schlaeger
4. Spielende und Leichtspur	Objekte erzeugen	=3 statt ==3 in Bedingung für Spielende  Fehler in Anzeige des Spielergebnisses  Fehler in Anzeige des Gewinners