



# CHECKPOINT 2: KATZ & MAUS

## CHECKLISTE

- Variablen der Datentypen `int` und `boolean` deklarieren, initialisieren und im Wert verändern.
- Kollisionsprüfungen mit `isTouching(...)` durchführen.
- Berührte Objekte mit `removeTouching(...)` entfernen.
- Ereignisse zählen und die Werte ausgeben (bspw. Randberührungen, Kollisionen mit anderen Objekten)
- Objekte mit Tastatur steuern (`Greenfoot.isKeyDown(...)`).
- Verwendung von `setLocation(...)`, `getX()`, `getY()`
- Geschwindigkeit von Objekten über eine Variable kontrollieren.
- Vergleichsoperatoren `==`, `!=`, `>`, `>=`, `<`, `<=` verwenden.
- `if / else if / else`-Verzweigungen verwenden.
- Verknüpfte Bedingungen in `if`-Verzweigungen verwenden (UND: `&&`, ODER: `||`).
- `boolean`-Variablen verwenden
- PowerUp mit Timer bauen.