



CHECKPOINT 3: MYSTICAL MASTERY

CHECKLISTE

- void-Methoden schreiben und verwenden (Aufruf aus der `act()`-Methode)
- Den Szenario-Ablauf mit `Greenfoot.delay(...)` verzögern.
- Bilder mit `setTransparency(...)` manipulieren
- Verwendung boolescher Variablen in Methoden
- Methoden mit Übergabeparameter schreiben und verwenden, verschiedene Parameter-Datentypen (`String`, `int`, `boolean`)
- Mehrere Parameter an eine Methode übergeben
- Parametrisierter Konstruktor: Ein oder mehrere Konstruktorparameter zur Initialisierung von Klassenvariablen verwenden
- Konstruktorparameter ohne Initialisierungsfunktion (bspw. um Bild des Objekts zu definieren)
- Optional: Schießen in Greenfoot (mit Kollisionsprüfung, Timer zur Schussverzögerung)