

ZUSAMMENFASSUNG

1.) Liste erstellen...

```
private ArrayList <Typ Objekt> Name Liste = new ArrayList <Typ Objekt> ();
```

```
Bsp private ArrayList <Fressi> gesammeltesFressen = new ArrayList <Fressi> ();
```

WICHTIG: Damit die Liste entsteht muss ganz oben `import java.util.*;` stehen

2.) Objekte in Liste speichern...

Methode: `.add()` = fgt Objekte in die Liste

```
this.Name Liste . add (Abkrzung Objekt); Bsp. this.gesammeltesFressen.add(f);
```

... damit Anzahl nicht unendlich: Objekt nach Berhrung entfernen:

```
this.getWorld().removeObjekt(f); → Abkrzung Objekt
```

3.) Prfen ob Liste komplett ...

1.) Methode anlegen

```
public boolean allesWurdeGefressen ()
```

```
{ List <Fressi> fressiNochAufWelt == this.getWorld().getObjects(Fressi.class);  
  if (fressiNochAufWelt.size() == 0 [wenn diese Liste Gre 0 hat])  
  { return true; }  
  else {  
    return false; }  
}
```

ODER

```
{ List <Fressi> fressiNochAufWelt == this.getWorld().getObjects(Fressi.class);  
  if (fressiNochAufWelt.isEmpty() [wenn diese Liste leer ist])  
  { return true; }  
  else {  
    return false; }  
}
```

4.) Sobald Liste komplett Spiel beenden...

```
if (this.allesWurdeGefressen ())
```

```
{  
  System.out.println("Alles wurde gefressen!");  
  Greenfoot.stop; }  
}
```

Konsole leeren : strg + k

5.) Wie viele Objekte sind noch auf der Welt...

```
if (List < Fressi > fressi.NochAufWelt == this.getWorld().getObjects(Fressi.class);  
    if (fressi.NochAufWelt.isEmpty())  
        { return true; }  
    else {  
        System.out.println("Auf der Welt sind noch " + fressi.NochAufWelt.size() + " Fress-Sachen - friss Sie!");  
        return false; }  
}
```

Größe Liste

6.) Größe Liste herausfinden...

1. lokale Variable anlegen

```
int anzahlGefressenerSachen = this.gesammeltesFressen.size();
```

,Name Liste
brauchen int ohne size. Fehlermeldung

```
System.out.println("+++ Gefressene Sachen: " + anzahlGefressenerSachen + "+++");
```

7.) Liste leeren....

```
System.out.println("Entferne alle " + this.gesammeltesFressen.size() + " Dinge aus der Liste ...");  
this.gesammeltesFressen.clear();
```

8.) Ausgabe was in Liste steht...

```
for (Fressi einFressi : this.gesammeltesFressen)
```

,lokale Variable .Liste

! For-each-Schleife !

```
{  
    System.out.println(einFressi.getName());  
}
```