

Methoden in JavaKara

Klasse Kara

void move()	ein Schritt nach vorne gehen
void turnRight ()	nach rechts drehen
void turnLeft ()	nach links drehen
void putLeaf()	ein Kleeblatt ablegen
void removeLeaf()	ein Kleeblatt aufheben
boolean treeFront()	Baum vor Kara?
boolean treeRight()	Baum rechts von Kara?
boolean treeLeft()	Baum links von Kara?
boolean mushroomFront()	Pilz vor Kara?
boolean onLeaf()	Kleeblatt unter Kara?
void setPosition(int x, int y)	Kara erhält die Position (x,y)

Klasse World

void clearAll()	Alle Elemente entfernen
void setTree(int x, int y, boolean putTree)	Baum setzen/entfernen auf den Feld x,y
void setMushroom(int x, int y, boolean putMushroom)	Pilz setzen/entfernen auf den Feld x,y
void setLeaf(int x, int y, boolean putLeaf)	Kleeblatt setzen/entfernen auf den Feld x,y
void setSize(int newSizeX, int newSizeY)	Die Größe der Welt festlege.
boolean isEmpty()	Feld leer?
boolean isTree()	Baum vorhanden?
boolean isMushroom()	Pilz vorhanden?
boolean isLeaf()	Kleeblatt vorhanden?
int getSizeX()	Horizontale Größe der Welt
int getSizeY()	Vertikale Größe der Welt

Klasse tools

<code>void showMessage(String message)</code>	String in Dialogfenster ausgeben
<code>void println (String string)</code>	String ausgeben
<code>int random(int bound)</code>	Liefert Zufallszahl aus den Intervallbereich{0...bound}
<code>void checkState()</code>	Schaut auf den Geschwindigkeitsregler
<code>void sleep(int ms)</code>	Schläft ms Millisekunden
<code>String stringInput(String title)</code>	String in einem Dialogfenster mit Titel title eingeben
<code>int intInput(String title)</code>	Ganzzahl in einem Dialogfenster mit Titel title eingeben
<code>double doubleInput(String title)</code>	Kommazahl in einem Dialogfenster mit Title title eingeben