

**Bitte lösen Sie Aufgabe 35 bis zum 26.07.2020****und geben Aufgabe 35 ab!**

## Aufgabe 35

### Eine Spielfigur

Bitte implementieren Sie zunächst die Spielfiguren **PacMan**, **Clock** und **Augenpaar** aus den letzten Vorlesungs-Videos.

Dann schreiben Sie eine eigene Spielfigur Klasse, mit den folgenden Merkmalen:

- Ihre Klasse ist von **SpielFigur** abgeleitet.
- Der Name Ihrer Klasse beginnt mit Ihrem Kürzel, also z.B. *KB043Gespenst*
- Ihre Klasse enthält eine *toString* Methode, die Ihren Namen zurückgibt:

```
@Override
public String toString(){
    return "Klaus Baier";
}
```
- Die Figur besteht aus mindestens zwei grafischen Elementen.
- Sie ist maximal 150\*150 Pixel groß.

Ich werde alle Figuren in einer Anwendung zusammenfassen und Ihnen zum Download hochladen, dann haben wir einen Fundus von Ideen für Spielfiguren für das nächste Semester.