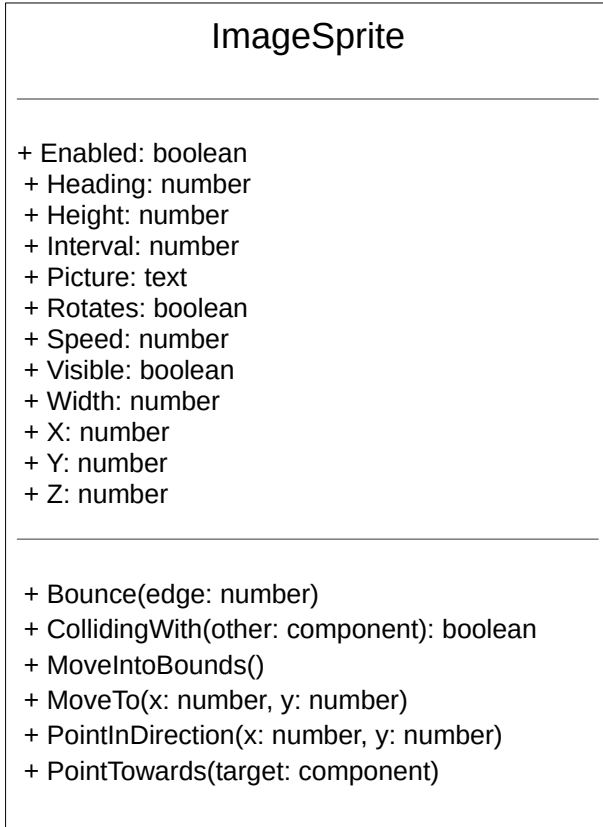
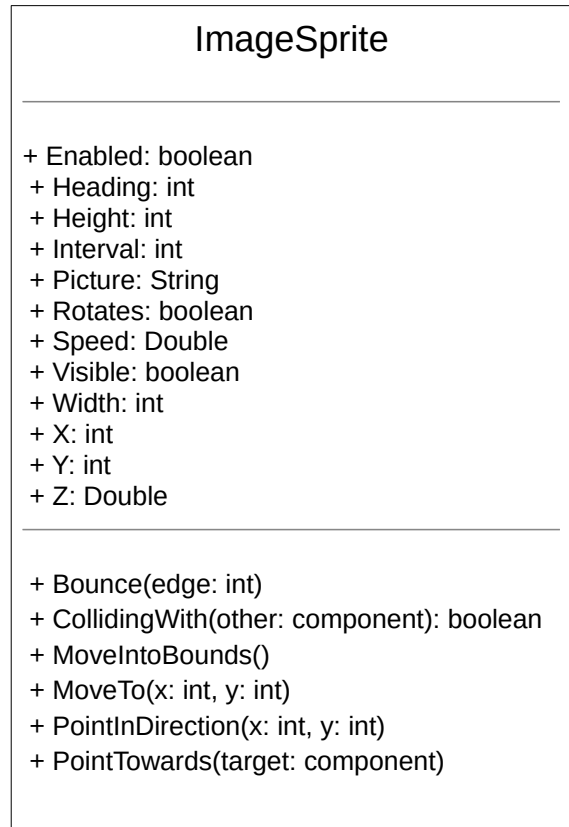


Lösungsvorschlag zum AA1

Die einfachste Möglichkeit: die Attribute und Methoden der Dokumentation zu „ImageSprite“ (<http://ai2.appinventor.mit.edu/reference/components/animation.html#ImageSprite>) entnehmen



Original aus App Inventor (noch OK)



Mit halbwegs korrekter Benennung der Typen

Wichtig, aber vielfach unterlassen: Ein UML-Klassendiagramm wird als **Rechteck mit 3 Unterteilungen** gezeichnet.

1. Klassenname, Parameter, Rückgabetyt
2. Attribute mit Zugriffsmodifikator und Typ
3. Methoden mit Parametern und Rückgabetypen