

# Uppgift

Din uppgift är att göra en färdig Crab spel så som ni såg på föreläsningen

Vad skall göras:

1. Ljud när krabban äter mask samt hummern äter krabban. Instruktioner finns i stensilen chap 3 och 4.
2. ”Befolka crabvärlden”. Instruktioner i chap3.
3. Göra om koden du har skrivit i metoden act(). Istället för huller on buller kod skall metoden act () bara bestå av metod anrop. Instruktioner finns i stensilen chap 3.
4. Alla spel brukar ha en ” poäng räknare (Score). I våra fall skall räknaren räkna upp hur många maskar krabban äter. Game over när krabban bli uppäten.  
Du behöver två nya klasser för detta. Du får klasserna av mig. Se till att du använder de rätt. Jag visar hur man gör. Vara uppmärksam!
5. Extra: För varje mask krabban äter skall en ny hummer läggas till spelet.
6. Parkertera spelet som en .jar fil. Skicka den till en kompis samt visa läraren på labben nästa vecka.