

## Objektinteraktion

### Eine grüne Insel mit Schafen – Aufgabenblatt 3

---

Die nächste Erweiterung unseres Beispiel-Szenarios soll nun darin bestehen, Schafe "sterben" bzw. sich vermehren zu lassen. Dies soll sinnvollerweise in Abhängigkeit von ihrem Ernährungszustand erfolgen, den wir bereits mit Hilfe des Attributs `gewicht` registrieren.

Die Objekte unserer Simulation sind in der Welt `Insel` registriert. Sollen z.B. die (world-)Methoden `addObject(...)` und `removeObject(...)` von einem Objekt der Klasse `Actor` aufgerufen werden, muss zunächst Zugriff auf diese Welt hergestellt werden. Das leistet die Methode `getWorld()`.

Z.B. durch den Aufruf `getWorld().removeObject(this)` entfernt sich ein Schaf aus der Welt.

---

*Verwenden Sie das Projekt, das Sie eben erweitert haben oder öffnen Sie das Projekt "Grüne-Insel-mit-Schafen-2".*

#### **Aufgabe**

Erweitern Sie die Simulation so, dass Objekte von Typ Schaf in Abhängigkeit von dem Wert ihres Attributs `gewicht` aus der Welt gelöscht werden, bzw. neue Objekte vom Typ Schaf in die Welt setzen.