Aufgabe 02

Minions

87

Benutze im Folgenden deine Maus zur Veränderung der Objekte <u>nicht</u> und arbeite ausschließlich mit Methodenaufrufen in der Konsole!

Speichere die Datei Minion.odr aus den Vorlagen auf deinem USB-Stick und öffne die Datei mit ObjectDraw.



Du siehst einen Minion im Normalzustand. Verwandle diesen entsprechend der folgenden Objektkarten in einen bösen Minion.



Objekte, deren Objektkarten unten nicht aufgeführt sind, brauchen nicht verändert zu werden.

Tipp: Vergleiche immer wieder deine Objektkarten mit den oben vorgegebenen Objektkarten.

Tipp: Speichere deine Datei immer wieder ab. So verhinderst du, dass bei einem Problem oder Programmabsturz deine Änderungen verloren sind.



