

Quests

- [Der animierte Avatar!](#)
- [Der interaktive Avatar!](#)
- [Der binäre Avatar!](#)

Der animierte Avatar!

Der interaktive Avatar!

Dein Avatar ist bisher nur eine Idee in deinem Kopf, aber noch kein nützliches Programm. Überlege was dein Avatar können sollte und was er alles braucht um seine Aufgabe zu erledigen. Denke dabei daran das er Daten erhält, diese verändert und dann daraus veredelte Informationen macht.

Ein Beispiel:

Die ernste Ente soll jemanden für mich begrüßen können, dazu benötigt sie eine sogenannte Methode, also eine Art Vorschrift was sie tun soll wenn ich ihr einen bestimmten Befehl (unsere Methode) "zurufe".

Methoden erkennst du daran das sie am Ende das Wortes das sie beschreibt ein paar Klammern haben also z.B.

```
sagHalloZu()
```

Methodennamen werden auch meistens in camelCase (Am Anfang klein und der erste Buchstabe des nächsten Wortes groß schreiben) oder snake_case (Immer alles klein schreiben und mit einem Unterstrich die einzelnen Wörter trennen) geschrieben und dürfen keine Leerzeichen enthalten.

Die Klammern nennt man auch Parameterklammern, ein Parameter enthält Daten die unsere Ente möglicherweise benötigt um uns das gewünschte Ergebnis geben zu können. Es gibt aber auch Methoden, die keine weiteren Informationen, also keine Parameter, benötigen, dann bleiben die Parameterklammern leer.

Je besser unser Methodenname beschreibt, was die Methode tun soll, desto besser. Wenn wir uns sagHallozu() genauer anschauen, könnte man vermuten das wir der Ente noch mitteilen wollen wen wir grüßen möchten.

Um das deutlich zu machen fügen wir einen Parameter unserer Methode hinzu, damit klar ist das die Ente eine Information von uns möchte wenn wir sie bitten jemanden zu grüßen. Als Parametername können wir irgendeine passende Bezeichnung wählen. Wichtig auch hier, keine Leer und Sonderzeichen verwenden, mit Ausnahme des Unterstrichs, falls snake_case verwendet wird.

```
sagHalloZu(name)
```

Jetzt müssen wir der Ente sagen was sie eigentlich tun soll wenn wir sie zum grüßen auffordern, wir schreiben also den sogenannten Methodenrumpf. Dieser wird meistens in geschweiften Klammern geschrieben und zeigt damit an, das alles innerhalb dieser Klammern zur Methode gehört.

```
sagHalloZu(name){
```


Der binäre Avatar!

Lerne wie Maschinen kommunizieren und entwickle eine für dich und deinen Avatar eine Möglichkeit so miteinander zu kommunizieren das dein Avatar nur auf Befehle reagiert die in eurem eigenen Code geschrieben wurden.