

## Interaktionsgeschichte

Erstelle eine kleine Interaktion zwischen mindestens zwei Objekten, die mithilfe von Nachrichten gegenseitig aufeinander reagieren. Du kannst dabei auch Fragen an den Benutzer des Programms stellen und die Antworten in den Geschichte verarbeiten.

Die folgenden Skripte zeigen beispielsweise den Beginn einer Unterhaltung zwischen der Katze Minka und dem Hund Manfred:

