



A 2 Klassen in JAVA

I. Das Klassendiagramm eines Kreises

// KLASSENNAME

// Datenfelder

// Methoden

Struktur eines
Klassendiagramms

A 2 Klassen in JAVA

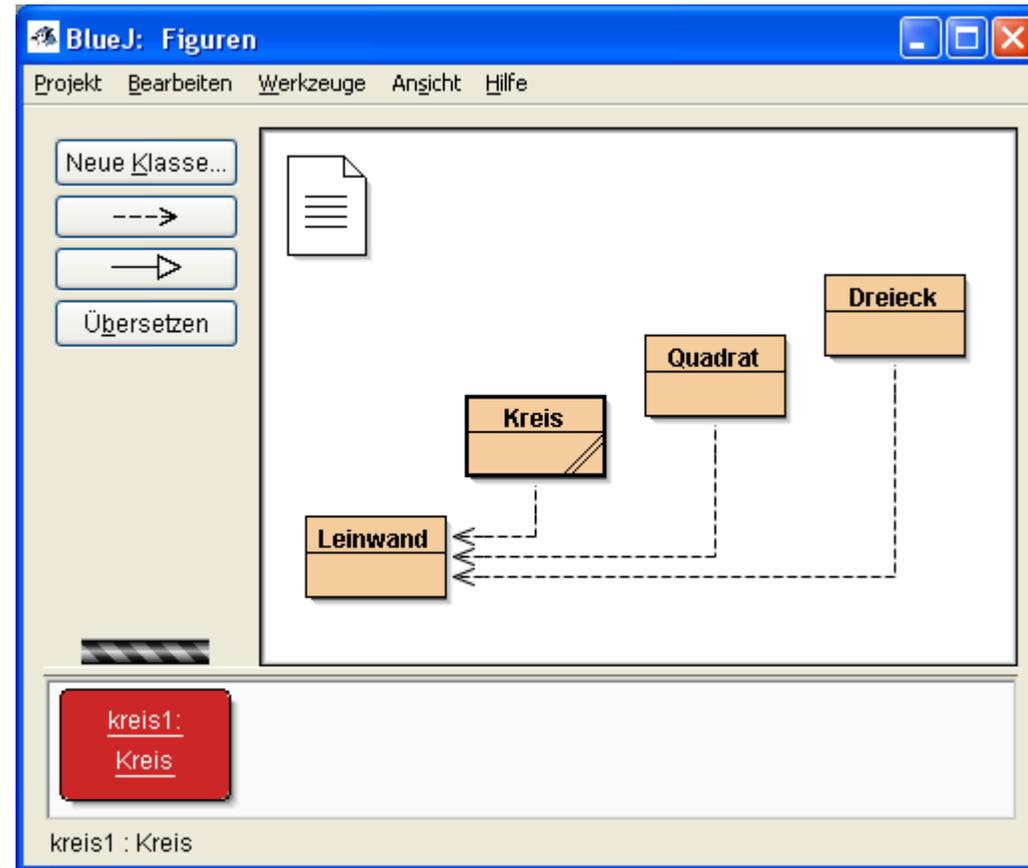
I. Das Klassendiagramm eines Kreises

// KLASSENNAME

// Datenfelder

// Methoden

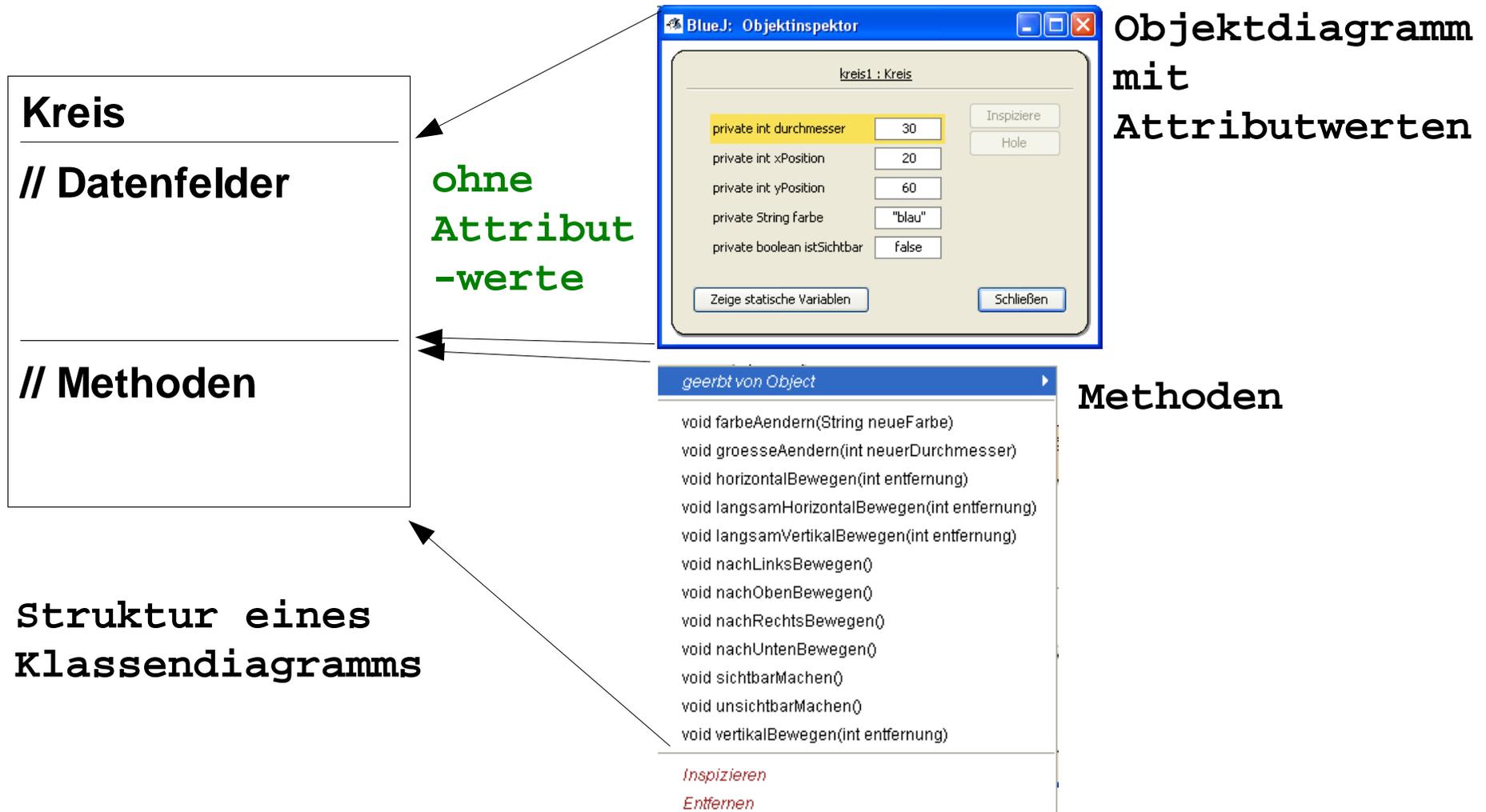
Struktur eines
Klassendiagramms





A 2 Klassen in JAVA

I. Das Klassendiagramm eines Kreises





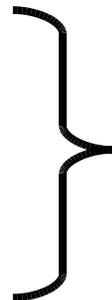
A 2 Klassen in JAVA

I. Das Klassendiagramm eines Kreises

Kreis

int Durchmesser
int xPosition
int yPosition
String Farbe
boolean istSichtbar

farbeAendern(String)
groesseAendern(int)
nachLinksBewegen()
...



Datenfelder:

einfache Datentypen:

int (ganze Zahlen)

String (Zeichenketten)

boolean (Wahrheitswerte)

oder Objekte

Referenz (Pfeil) auf andere
Klasse, -> nächste Stunde

Struktur eines
Klassendiagramms



A 2 Klassen in JAVA

II. Schreiben einer eigenen Klasse

Kreis

```
int Durchmesser  
int xPosition  
int yPosition  
String Farbe  
boolean istSichtbar
```

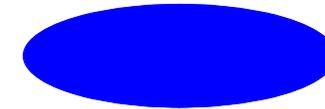
```
farbeAendern(String)  
groesseAendern(int)  
nachLinksBewegen()  
...
```

Struktur eines
Klassendiagramms

Aufgabe:

Zeichne das Klassendiagramm
für

a) ein Oval



b) ein Rechteck



c) einen Text

Text



A 2 Klassen in JAVA

II. Schreiben einer eigenen Klasse - Lösungsansatz

Kreis

```
int Durchmesser  
int xPosition  
int yPosition  
String Farbe  
boolean istSichtbar
```

```
farbeAendern(String)  
groesseAendern(int)  
nachLinksBewegen()  
...
```

Oval

```
int breite  
int hoehe  
int xPosition  
int yPosition  
String Farbe  
boolean istSichtbar
```

```
farbeAendern(String)  
groesseAendern(int)  
nachLinksBewegen()  
...
```

Textfeld

```
int schriftgroesse  
String text  
String schriftart  
int xPosition  
int yPosition  
String Farbe  
boolean istSichtbar
```

```
textAendern(String)  
farbeAendern(String)  
groesseAendern(int)  
nachLinksBewegen()  
...
```

Struktur eines
Klassendiagramms

Wie das Objekt gezeichnet wird wissen wir (noch) nicht!