

# Informatik Übungsblatt 3

## Ziel der Stunde:

**Du solltest in der Lage sein, Funktionen per Befehl aufzurufen.  
Du solltest den Aufbau von Klassen und Funktionen auswendig können.**

## Übungen zum Verständnis

1 M Welche Vorteile bietet die Unterteilung eines Programms in Klassen?

2 S Wozu benötigt man den Parameter der main-Methode?

## Praktische Übungsmöglichkeiten

3 L Erstelle eine interessante Animation mithilfe des Zeichenfensters.

Erstelle ein neues Programmierprojekt und lege dort folgende Klassen an:

- Kreis
- Rechteck
- Dreieck

alle diese Klassen sollen mindestens folgende Funktionen besitzen:

- zeichne
  - zeichnet das Objekt in ein Zeichenfenster
- verschiebe
  - verschiebt das Objekt um einen übergebenen Wert und löscht das Zeichenfenster
- equals
  - vergleicht, ob ein anderes Objekt gleich dem aktuellen Objekt ist und gibt dann „true“ zurück. 2 Objekte sind gleich sein, wenn sie die gleiche Position haben.

*Hinweis: Diese Aufgabe lässt sich gut in einer Gruppe erledigen. Diese Klassen eignen sich besonders gut als graphisch Grundlage eines einfachen Spiels.*

Zeige die Funktionsfähigkeit deines Codes durch geeignete main-Methoden!