

Präsenzaufgaben zur Übung
Einführung in die Informatik: Programmierung und
Software-Entwicklung am 31.10.2002

Aufgabe 1 Schreiben Sie eine Klasse `ZweiFenster`, die zwei Fenster der Klasse `GraphicsWindow` mit frei wählbaren Begrüßungstexten erzeugt, dann für das erste über die Konsole (unter Verwendung von `ConsoleReader`) einen neuen Text abfragt und ihn anzeigt. Zuletzt soll der Benutzer aufgefordert werden, in das zweite Fenster zu klicken, um das Programm zu beenden.

Aufgabe 2 Schreiben Sie eine Klasse `Viereck`, die Vierecke repräsentiert, die bei Vorliegen eines Objekts der Klasse `GraphicsWindow` auch gezeichnet werden können. Definieren Sie dazu eine geeignete Methode.

Testen Sie diese Klasse mit einem Programm, das vier Mausklicks als Ecken eines Vierecks interpretiert und dann das entsprechende Viereck zeichnet.

Aufgabe 3 Schreiben Sie ein Programm, das viermal einen Mausklick annimmt und jeweils die Koordinaten des Punktes ausgibt.

Aufgabe 4 Modifizieren Sie das Programm der Aufgabe 3 um eine Ausgabe, ob der Mausklick jeweils auf, oberhalb oder unterhalb der Diagonalen geschah.