



WU Informatik 3: Methoden mit Parametern

Link zu JavaBlox: mathe-info.com/java/

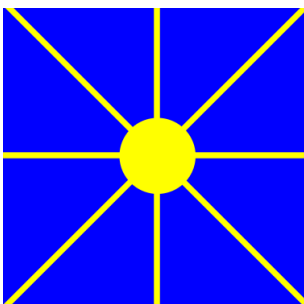
- 1 Material 1 zeigt verschiedene Figuren.
 - (a) Implementiere für jede der Figuren aus jeweils eine Methode, die die Figur an der Stelle $(x | y)$ zeichnet.
 - (b) Erstelle mit Hilfe der Methoden aus Teil (a) ein möglichst interessantes/schönes/coolles Bild.
 - (c) Füge mindestens eine weitere Methode hinzu, die eine neue, selbst ausgedachte Figur an die Stelle $(x | y)$ zeichnet. Integriere mehrere dieser Figuren in dein Bild aus Teil (b).
- 2 Die Methode


```
kreis(double x, double y, double r, String randfarbe, String fuellfarbe)
```

 soll bewirken, dass ein Kreis mit Mittelpunkt $(x | y)$ und Radius r gezeichnet werden soll. Der Kreis soll einen Rand mit der `randfarbe` haben und mit der `fuellfarbe` ausgefüllt sein. Implementiere diese Methode.
- 3 Die Methode


```
auto(double x, double y, double reifenradius)
```

 soll ein Auto an die Stelle $(x | y)$ zeichnen. Die Karosserie soll in der Farbe Rot gefüllt werden und die Reifen sollen den Radius `reifenbreite` haben. Implementiere diese Methode und ein Programm, das mehrere unterschiedliche Autos anzeigt.
- 4 Erweitere deine Methode aus Aufgabe 3 um einen String-Parameter `farbe`, mit dem man die Farbe des Autos festlegen kann.



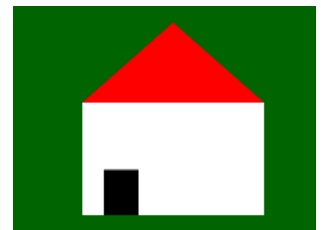
Sonne; $(x | y)$ ist der Mittelpunkt



Wolke; $(x | y)$ ist der Mittelpunkt des Kreises ganz links



Tanne; $(x | y)$ ist der linke untere Eckpunkt des Stammes



Haus; $(x | y)$ ist der linke untere Eckpunkt des Hauses

Material 1