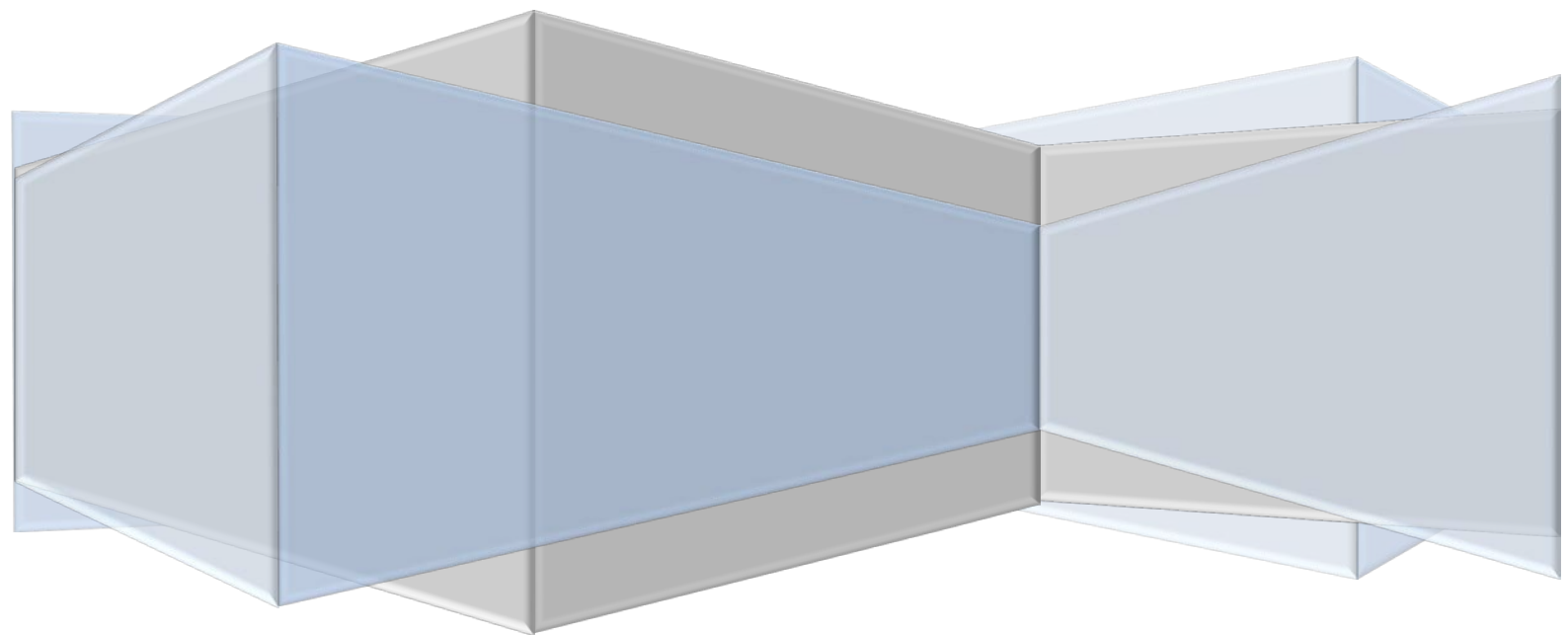


# Aufgabe02 Figuren

Von Rieppel Alexander und Markus  
Schulmeister

7.11.2012 4AHITT



### **Inhaltsangabe**

- 1. Aufgabenstellung**
- 2. Designüberlegung**
- 3. Arbeitsaufteilung und Aufwandabschätzung**
- 4. Resultate/Niederlagen**
- 5. Testbericht**

## Aufgabenstellung

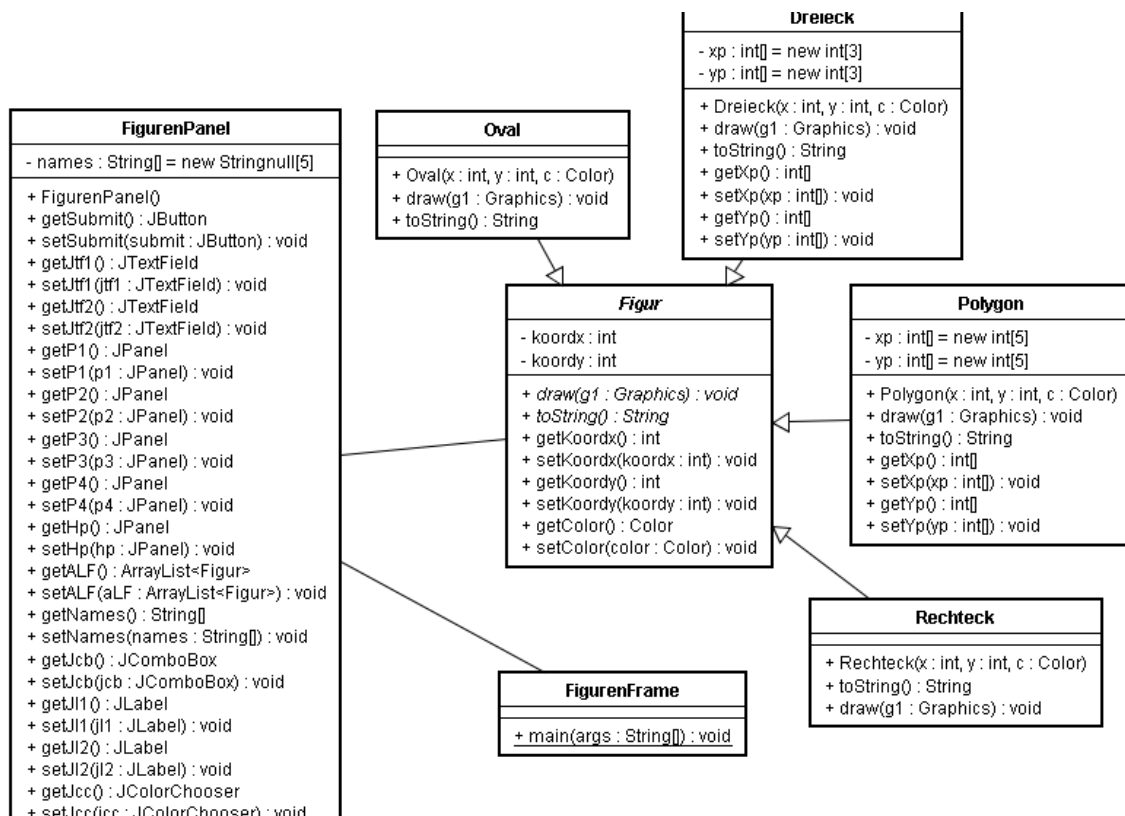
Erstellt gemeinsam eine Klasse Figur. Diese Figur soll folgende Attribute und Methoden besitzen:

- x-Koordinate: ganzzahliger Wert
- y-Koordinate: ganzzahliger Wert
- farbe:Color-Objekt
- passende Konstruktoren
- setter und getter-Methoden
- draw: Methode mit einem Graphics-Objekt als Parameter, die in der Klasse Figur nichts tut.
- toString

Diese Klasse soll als Basis für ein Programm dienen, bei dem zu einer graphischen Oberfläche verschiedene Figuren hinzugefügt werden können. Es soll möglich sein, die gewünschte Figur auszuwählen, ihre Werte festzulegen und sie dann zeichnen zu lassen. Zur Verwaltung der Figuren soll eine Liste dienen, die beliebig viele Figuren speichern kann.

Die Aufteilung im Team soll so erfolgen, dass ein Team-Mitglied sich um die Oberfläche und um die Figurenverwaltung kümmert während das zweite Team-Mitglied sich um die Erstellung von Sub-Klassen von Figur kümmert, die in der Oberfläche dargestellt werden können. Es sollen mind. 4 verschiedene Figur-Klassen existieren.

## Designüberlegung



### Arbeitsaufteilung

Name	Arbeit
Rieppel Alexander	GUI, allgemeine Funktionalität, Errorhandling, Verwaltung und Speicherung der Figuren
Schulmeister Markus	Klasse Figur und Erstellung der Subklassen

### Zeitabschätzung

Name	Geschätzte Zeit	Tatsächliche Zeit
Rieppel Alexander	8h	10h
Schulmeister Markus	1h	1h 30min
Gesamt	9h	11h 30min

### Resultate/Niederlagen

Die allgemeine Umsetzung verlief recht problemlos. Kleinere Problem die während der Arbeiten auftraten konnten mit Hilfe der Java API und/oder einer kurzen Recherche im Internet beseitigt werden. Ein größeres Problem ist, dass die gezeichneten Figuren bei einer Größenänderung des Fensters verschwinden. Dieses Problem wurde auch in der letzten Version nicht behoben. Die Fehlerbehandlung funktioniert allerdings fehlerfrei.

### Testbericht

Das GUI sieht gut aus und Figuren werden nur im sichtbaren Bereich gezeichnet. Falls man einen ungültigen oder zu hohen Wert für die Koordinaten eingibt, wird eine Fehlermeldung in einem extra Fenster angezeigt. Zum Schluss ist mir noch aufgefallen, dass man negative Zahlen eingeben konnte. Dies wurde im Nachhinein ebenfalls beseitigt.