

# Einführung in die Programmiersprache C++

Frank Mehne & Michael Micke

## Aufgabe 1

### Abstrakte Klassen

- Randerable
  - Hat keinerlei Informationen über das, was gerendert werden soll.
  - kann nur abstrakt sein.

## Aufgabe 2

### BitmapReader

Die Klasse `BitmapReader` besteht aus den Informationen über das gelesene Bild und den Daten des Bildes. In der Variablen `m_widht` und `m_height` werden die Breite bzw Höhe des Bildes abgelegt. Die variable `m_pixels` speichert die Pixelwerte. Hierbei sind jeweils 3 Einträge im Array die RGB-Information für ein Pixel des Bildes. Die Datenfelder sind mit dem Schlüsselwort ‘protected’ gekennzeichnet, was bedeutet, dass sie von erbenden Klassen benutzt werden können.

Neben den Membervariablen der Klasse gibt es außerdem einen Konstruktor, einen Destruktor und Accessormethoden für die einzelnen Datenfelder. Die Methoden sind `virtual`, was bedeutet, dass sie von erbenden Klassen überschrieben werden können.