

PunktMain

May 8, 2025

1 PunktMain

1.1 Question

Aus der Vorlesung kennen Sie die Klasse `Punkt2D` mit den Konstruktoren `Punkt2D()`, `Punkt2D(double x, double y)`, `Punkt2D(Punkt2D p)` und den Methoden `double x()`, `double y()`, `void verschiebeUm(double dx, double dy)`, `void moveTo(double x, double y)`.

Schreiben Sie eine Test- (oder main-) Methode, in der zwei Punkte a und b erzeugt werden: a soll die Koordinaten (0.8, 15.0) haben, b soll der Ursprung sein.

Verschieben Sie den Punkt a um 4 nach links und 3 nach oben.

Erzeugen Sie einen dritten Punkt c, der genau dem Mittelpunkt der Strecke ab entspricht. (Rechnen Sie keine Koordinaten selber aus, sondern lassen den Rechner rechnen!)

```
[ ]: #### BEGIN SOLUTION
static void testSoSe25Zulassung() {
    Punkt2D a = new Punkt2D(0.8, 15.0);
    Punkt2D b = new Punkt2D();
    a.verschiebeUm(-4.0, 3.0);
    Punkt2D c = new Punkt2D(a.x()/2.0, a.y()/2.0);
    System.out.println("a: " + a);
    System.out.println("c: " + c);
}

#### END SOLUTION
```