



Abbildung 1: Endgültige Darstellung

Aufgabe 1 Klassendiagramm

Erstellen Sie ein UML Klassendiagramm zum vorgegebenen Quelltext.

Aufgabe 2 Erweiterung

Passen Sie den Quelltext so an, dass auch Linien und Dreiecke entsprechend unterstützt werden, so dass das in Abbildung 1 abgebildete Bild ausgegeben wird. Hinweis: Im Hauptprogramm sind bereits entsprechende Programmzeilen enthalten, bei denen nur das Kommentarzeichen entfernt werden muss.

Aufgabe 3 Format

Erweitern Sie die Klassen um eine Möglichkeit, die Füllfarbe für alle Arten von Objekten anzugeben. Recherchieren Sie dazu im Internet, wie eine Füllfarbe in SVG angegeben werden kann. Überlegen Sie vorher, in welche Klasse diese Funktionalität wie implementiert werden sollte.