

Lösungsidee

Zeichenprogramm v3 ohne FXML

- Projekt so umschreiben, dass es ohne FXML funktioniert
- Am Anfang alle Elemente anlegen, die benötigt werden, um die einzelnen Figuren zeichnen zu können bzw. den Text schreiben zu können.
- Danach die Elemente ins Layout integrieren
- Die Logik anpassen, damit alles funktioniert

