

Obligatorisk oppgave 4

av

Odin Hultgren Van Der Horst

Petter Berven

Innhold:

1. Introduksjon
2. Klasse beskrivelser

Introduksjon:

Når vi valgte å jobbe i gruppe sammen, bestemte vi oss tidelig for å gjøre litt mere ut av del oppgave e.

Vi valgte renderere i 3d ved bruk javafx.

Vi har bygd jar filer så du slipper og kompilerer selv siden vi har brukt ganske mange filer.

Klasse besrkivelser:

GUI.java

Main filen for den grafiske applicationen

Oblig4.java

En tester for toString.

Debug.java

En hjelpe klasse for Oblig4.java

gui/ (package)

Inneholder et sett med Former, Kontrolere og labels for hvert geometrisk object i oppgaven.

Display.java

Parent classen for alle andre filer i mappen.

Geometric/ (package)

Innholder classe for formene ball,sylinder,box og cone. Denne kan brukes til å regne weight, volum, og surfacearea.