

UML-Diagramme vom Programm *G

3a.3.2: Dreieck mit Punkt2D-Objekten **

Punkt2D
- x: int
- y: int
+ Punkt2D()
+ Punkt2D(x_: int, y_: int)
+ getX(): int
+ setX(x_: int): void
+ getY(): int
+ setY(y_: int): void
+ textDaten(): String
+ abstandNull(): double
+ abstand(other: Punkt2D): double
+ <u>abstand</u> (one: Punkt2D, two: Punkt2D): double
+ equals(other: Punkt2D): boolean

Dreieck

- p1: Punkt2D

- p2: Punkt2D

- p3: Punkt2D

+ Dreieck()

+ Dreieck(p1_: Punkt2D, p2: Punkt2D, p3_: Punkt2D)

+ setP1(p1_: Punkt2D): void

+ setP2(p2_: Punkt2D): void

+ setP3(p3_: Punkt2D): void

+ getP1(): Punkt2D

+ getP2(): Punkt2D

+ getP3(): Punkt2D

+ toString(): String

+ umfang(): double

+ equals(other: Dreieck): boolean

Test

+ erstellePunkt(values: String): Punkt2D

+ main(String[] args): void