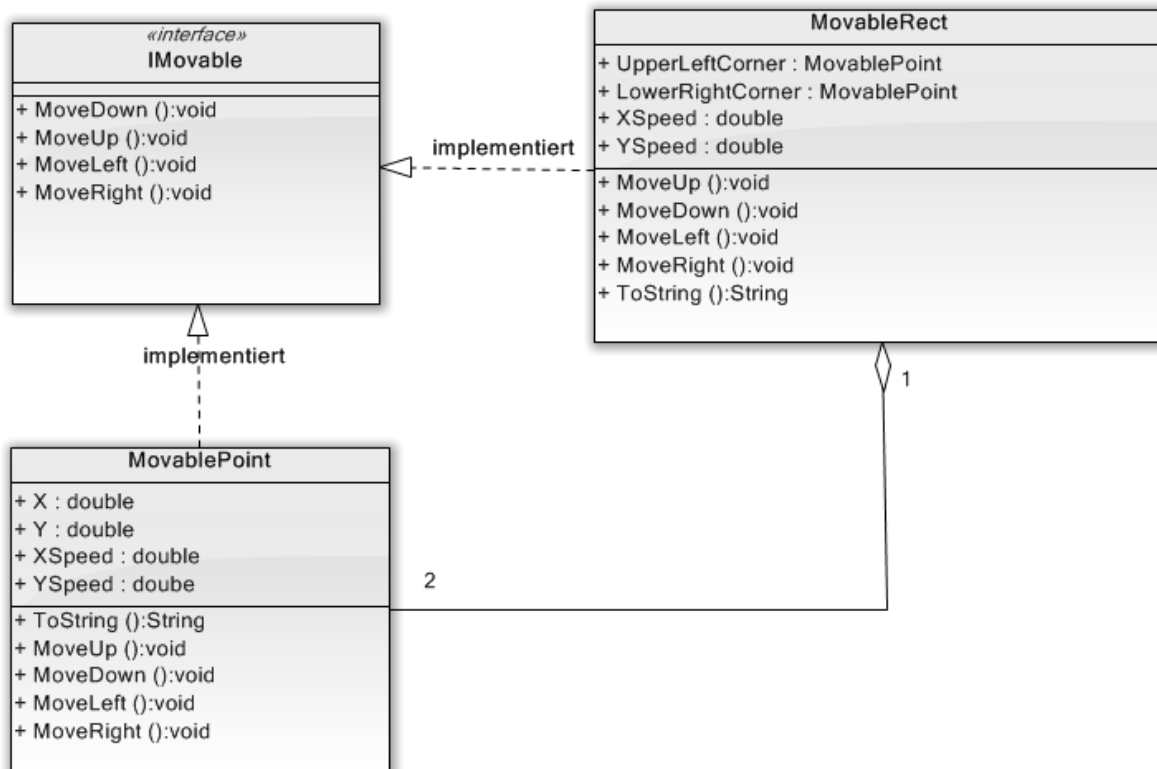


## Aufgabe Movable

Es ist das folgende UML-Klassendiagramm gegeben:



Sie sollen ein Programm in C# schreiben, welches diesen Klassenentwurf umsetzt. In Ihrem Hauptprogramm (Main()-Methode) erstellen Sie dann ein Objekt des Typs **MovableRect** mit der linken oberen Ecke an den Koordinaten  $X = 1, Y = 10$  und der rechten unteren Ecke an den Koordinaten  $X = 6, Y = 5$ . Das Rechteck soll sich mit einer Geschwindigkeit von drei Einheiten nach rechts bzw. links und zwei Einheiten nach oben bzw. unten bei jedem Schritt in die entsprechende Richtung bewegen.

An welchen Koordinaten befindet sich das Rechteck, wenn es folgende Bewegungen macht:

1. drei Schritten nach rechts
2. drei Schritten nach oben
3. zwei Schritte nach links

Geben Sie für jeden Zwischenschritt und die endgültige Position die aktuellen Koordinaten des Rechtecks aus!