

Aufgabe 3

Stellen Sie sich vor, Sie brauchen ein Grafiksystem. In diesem System wollen Sie aus Linien, Rechtecken, und Text größere Abbildungen darstellen. Diese Abbildungen sollen auch wieder andere Abbildungen rekursiv enthalten können. Sie brauchen also primitive Objekte: die Linie, das Rechteck und den Text. Zusätzlich brauchen Sie Behälter, die weitere Behälter und primitive Objekte enthalten können.

Erklären Sie, mit welchem Entwurfsmuster man diese Struktur abbilden kann und zeichnen Sie das dazugehörige Klassendiagramm.