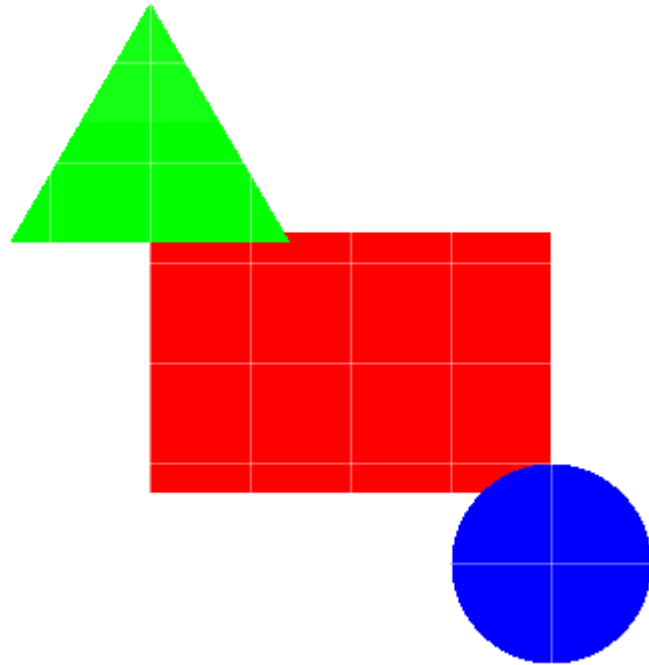


1. Üben mit Datentypen und Parametern

- a) Kopiere dir das BlueJ-Projekt alpha_Formen in deinen Ordner.
- b) Die folgenden Teilaufgaben leiten dich an ein Haus zu bauen.
Notiere hierfür alle Methoden inklusive Parameterwerte in Punktnotation, die du auf den Objekten aufrufst.
- c) Erzeuge ein Objekt der Klasse Kreis und nenne es sonne.
- d) Färbe es gelb und verschiebe es in die rechte obere Ecke.
- e) Erzeuge ein Objekt der Klasse Rechteck, nenne es wand und färbe es blau.
- f) Erzeuge ein drittes Objekt der Klasse Dreieck, nenne es Dach und färbe es rot.
- g) Forme aus den gegebenen Figuren ein Haus mit Sonne.



2. Vorübung zum Erstellen eigener Klassen

- a) Kopiere dir das BlueJ-Projekt alpha_Formen_Zeichnung in deinen Ordner.
- b) Doppelklicke die Klasse ZEICHNUNG. Sieh dir den Java-Code an.
Hast du Fragen?
- c) Schreibe deine Methodenaufrufe aus der Aufgabe 1 an die markierte Stelle. Beende jede Zeile mit einem Strichpunkt.
- d) Klicke auf Übersetzen, erzeuge ein Objekt der Klasse ZEICHNUNG und überprüfe, ob alle Objekte an der richtigen Stelle sind.