

PTP - Aufgabe 1.1

Teilaufgabe 1.1

Analyse des Codes:

In einer [Text-Datei](#) finden Sie das rudimentär/unvollständig von *AWT* nach *Swing* umgeformte Programm `Draw.java`. Schauen Sie sich das Programm genau an und erstellen Sie folgende **Beschreibungen**:

1. Beschreiben Sie in *kurzen* Texten (stichwortartig), wofür die angeführten Klassen im Programm zuständig bzw. verantwortlich sind:

`Draw`, `DrawGUI`, `DrawActionListener`, `ColorItemListener`, `ShapeManager` und `ScribbleDrawer`.

Beschreiben Sie kurz Folgendes:

2. Ablauf Operation *quit*
3. Ablauf Operation *Farbauswahl* (im *color_chooser*)
4. Ablauf der *Scribble*-Operation (Kurven malen)
5. Ablauf Operation *Rechteck zeichnen* *
6. Ablauf Operation *Shape wählen*

*: Worin besteht der wesentliche Unterschied zwischen 4. und 5. ?

Die Abläufe 2. bis 6. sollten in knapper, klarer Textform beschrieben werden. (Anm.: Alternativ *können* z.B. UML *collaboration* oder *sequence diagrams* verwandt werden. Informationen zu diesen Diagrammtypen finden Sie z.B. in [Introduction to the Unified Modeling Language](#).) Es bietet sich außerdem an, gleich zusätzliche Kommentare im Programmtext anzubringen. Bei den Abläufen sind ggf. auch kurz die Auslöser/Vorbedingungen/Ausgangszustände sowie der jeweilige Folgezustand zu beschreiben, damit die Vorgänge verständlich werden.

Hinweise:

- Die AWT- und die *Swing*-Version verhalten sich ähnlich, aber nicht gleich. Infos dazu u.a. im [Swing-Tutorial](#). Schauen Sie sich insbes. die *Swing*-Container-Struktur sowie Hinweise zum Ablauf beim Aufbau der GUI-Anzeige (u.a. unter Stichwort "*painting in Java*") - auch bzgl. der Unterschiede zu AWT - an.

Abgabetermin:

Teilaufgabe 1.1	Mittwoch, 14.4.21 / Donnerstag, 15.4.21 (am Ende des Tages)
-----------------	---

Kontakt:

Andreas Heymann

Email: ptp@informatik.uni-hamburg.de