

Übung 10 Konstruktoren

AUFGABE 1

Erstelle für die Klasse Spot zwei Konstruktoren. Einen Konstruktor ohne Parameter, der x und y mit 0 initialisiert (gleich 0 setzt) und die Farbe mit schwarz. Und einen mit den Parametern color, x und y und die Klassenattribute mit diesen Werten initialisiert.

Lösche die Methode setMembers(...)

Erstelle ein schwarzes Spot Objekt im Koordinatenursprung und 3 farbige in den anderen 3 Quadranten des display Windows.

AUFGABE 2

Erstelle drei Konstruktoren für die Klasse Car. Einen der die Parameter x und y entgegen nimmt, einen für die Parameter Farbe, x, y und Länge und einen für die Parameter Farbe, x, y, Länge und speed. Setze so genannte default Werte (also von dir bestimmte Werte) für die Attribute, die nicht über den jeweiligen Konstruktor von aussen gesetzt werden können.

Erstelle je ein Auto mit einem anderen Konstruktor.

Können wir hier: Car robert = new Car(); verwenden?

AUFGABE Zusatz

Erstelle eine Klasse flower welche eine Blume repräsentiert. Eine Blume hat eine bestimmte Anzahl Blütenblätter, eine Farbe und einen Stiel. Ausserdem soll sie mit einer gewissen Geschwindigkeit wachsen können, also der Stiel immer länger werden.
Zeichne eine Blumenwiese mit wachsenden Blumen.