

# Übung 09 Klassen

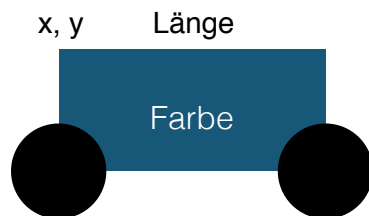
## AUFGABE 1

Erstelle eine Klasse Spot mit den Attributen: grey, x, y. Schreibe eine Methode setMembers(int grey, int x, int y) um die drei Attribute zu setzen. Füge die Funktionalität drawMe() hinzu welche einen Kreis an Stelle x, y zeichnet.

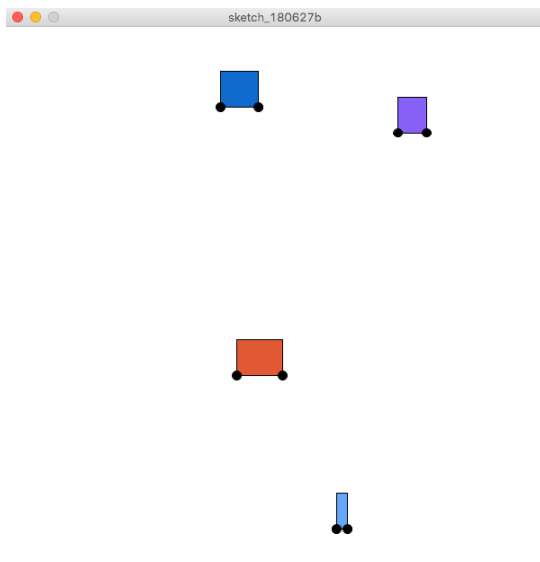
Erstelle 4 Spot Objekte mit verschiedenen Grauwerten und Positionen und lasse sie sich zeichnen. Speichere den Sketch.

## AUFGABE 2

Erstelle eine Klasse Car, welche ein Attribut für die Farbe, eines für die x Koordinate und eines für die y Koordinate und eines für die Länge hat. Ausserdem soll sie eine Funktionalität besitzen um an Stelle x,y ein Rechteck mit Länge Länge in der Klassen Farbe und zwei schwarze Kreise zeichnet.



Erzeuge 4 verschiedene Car Objekte, mit je einer anderen Farbe die sich alle in einem anderen Quadranten des display Windows befinden. Speichere den Sketch.



## AUFGABE 3

Ergänze die Klasse Car von oben mit einer Methode `move()` und einem Attribut `speed`. So dass sich das Auto um `speed` nach rechts bewegt, wenn `move()` aufgerufen wird.  
Erzeuge 2 Car Objekte. Eines in der oberen Hälfte des display Windows und eines in der unteren Hälfte und lasse die Autos durch das Window fahren, indem du `move()` jeweils in der `draw()` Methode aufrufst.

Zusatz: lasse das Auto umkehren, immer sobald der Rand erreicht wird. Starte die zwei car Objekte von unterschiedlichen Start Positionen.