

Übung 9 – Kompositum

Grafikeditor

In einem Grafikeditor werden alle zu zeichnenden Objekte (z.B. Kreis, Dreieck, Rechteck) als grafische Objekte modelliert. Zu den Basisfeatures gehört u.a. das Gruppieren von Objekten und gemeinsame Funktionen wie z.B. das Verschieben dieser Gruppe.

Entwickeln Sie die Modellklassen für `GraphicObject`, `GraphicObjectGroup`, `Rectangle`, `Circle` und `Triangle` und implementieren Sie mind. 1 Methode, die sowohl auf einfache Objekte als auch auf gruppierte Objekte angewandt werden kann. In der main zeigen Sie schemenhaft die Verwendung dieser Klassen.