

Judith Koch - Übung 1

Startpunkt fuer die erste Aufgabe ist das Quadrat (nur Hoehe), welches vom Rechteck durch eine Breite erweitert wird.

```
public class Rectangle extends Square implements Rectangles {  
    float height;  
    public Rectangle(float width, float height) {  
        super(width);  
        this.height = height;  
    }  
}
```

Um die Funktionalität der Vierecke festzulegen werden zwei Schnittstellen implementiert, deren Vererbungshierarchie umgekehrt der der Klassenhierarchie ist, d.h. die Schnittstelle des Quadrats erbt von der Schnittstelle des Rechtecks und bleibt vorerst leer, da nur eine Methode erforderlich ist.

Um die Ausgabe der Flächen zu realisieren wird eine weitere Schnittstelle geschrieben, die von der dazugehörigen Fläche implementiert wird.

Ergebnisse der zweiten Aufgabe (Zeit angegeben in Millisekunden):

Durchgang	Vorgegebene Funktion	Naive Implementierung	Schleifenfunktion
1	1	8	8
2	0	8	8
3	0	9	10
4	1	8	9
5	0	9	9
Ergebnis	Schnellste Funktion		Langsamste Funktion