

Aufgaben

1. Nenne die Bestandteile, aus denen eine Klasse zusammengesetzt ist.

- Eigenschaft des enthaltenen Objektes. Liste der Auszeichnungen die das Objekt beschreiben.



- Methoden der Objekte. Welche Zustände kann das enthaltene Objekt

2. Was ist der Unterschied zwischen einer Klasse und einer Instanz/einem Objekt?

Die Klasse enthält das Objekt und seine Methoden/Eigenschaften



3. Markiere Konstruktor, Eigenschaften und Methoden im folgenden Beispiel

Konstruktor

Eigenschaften

Methoden



```
1  class Rechteck {
2      constructor(x, y, width, height) {
3          this.x = x;
4          this.y = y;
5          this.width = width;
6          this.height = height;
7          this.rotation = 0;
8      }
9
10     rescale(factor) {
11         this.width = this.width * factor;
12         this.height = this.height * factor;
13     }
14
15     rotate(rotateDegree) {
16         const newRotation = this.rotation + rotateDegree;
17
18         if (newRotation >= 360) {
19             this.rotation = newRotation - 360;
20         } else if (newRotation < 0) {
21             this.rotation = 360 + newRotation;
22         } else {
23             this.rotation = newRotation;
24         }
25     }
26 }
```

Aufgaben

4. Zusätzlich zum Rechteck soll auch eine Klasse modelliert werden, die einen Stern repräsentiert. Nenne Eigenschaften und Methoden, die sinnvoll in diese Klasse implementiert werden können.

-Eigenschaften: spikes/radius1/radius2



5. Gegeben ist die Klasse Rechteck (siehe die Datei „rechteck.js“). Schreibe eine Zeile Code, mit der ein neues Objekt angelegt wird. Das neue Rechteck hat ein Format von 15x10 und soll an der Position 5/8 positioniert werden.

```
1    import Rechteck from "./Rechteck";  
2  
3    const rechteck1 = new Rechteck(5,8,15,10);  
4  
5    ????.addRechteck(rechteck1)
```



6. Siehe die Datei aufgabe_07.js. Schreibe eine Zeile Code, die die Rotation des Objektes auf der Konsole ausgibt. Welchen Wert hat die Rotation an dieser Stelle?

```
JS aufgabe_07.js x  
material > JS aufgabe_07.js > ...  
1    import Rechteck from "./Rechteck.js";  
2  
3    const rechteck = Rechteck(5,5,10,12);  
4  
5    rechteck.rotate(50);  
6    rechteck.rotate(-120);  
7  
8    // Gib die Rotation aus;  
9  
10   console.log(newRotation);|
```

Aufgaben

7. Betrachte die Dateien Rechteck.js, Quadrat.js und Kreis.js. Zusätzlich sollen in das Programm noch Klassen für Oval und Dreieck eingefügt werden. Ordne die Klassen sinnvoll in die Struktur ein. Lege fest, welche Klassen Eltern- oder Kindklassen dieser neuen Klassen sind. Die Klassen müssen nicht zwingend Eltern- und Kindklassen haben. Auch Eltern und Kindklassen der bestehenden Klassen können angepasst werden

Klasse	Elternklasse	Kinderklassen
Rechteck		
Quadrat		
Kreis		
Oval		
Dreieck		

8. Siehe die Datei aufgabe_09.js. Was wird bei Ausführung der Datei auf der Konsole ausgegeben?
9. Siehe die Dateien aufgabe_10.js, Rechteck.js und Quadrat.js. Welche Eigenschaften und Methoden können auf dem Objekt „quadrat“ aus der Datei aufgabe_10.js aufgerufen werden?

```
1  import Quadrat from './Quadrat.js';
2
3  const quadrat = new Quadrat( 5, 5, 10, 'red' );
```