

Programmieren und Software-Engineering II

Übung 6

Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Lernziele:

- Einfache Klassen

Aufgabe 1: Installation IntelliJ

Aufgabe 2: Point

Die Klasse Point besitzt folgenden Aufbau:

```
class Point{
    int x;
    int y;
    String color;

    ...
}
```

Implementiere folgende **Funktionalitäten**:

- Geeignete Konstruktoren
- Getter- und setter-Methoden
- Entsprechende Ausgabe
- Methode getDistance() // Abstand zu einem weiteren Punkt
- Methode mirrorX() // Spiegeln an der x-Achse
- ...

Lege zusätzlich im Hauptprogramm ein Array von Punkten an. Sortiere dies aufsteigend nach dem Abstand vom Koordinatenursprung und gib die Punkte aus.

Aufgabe 3: Theorie

- Herdt_Klassen
- <https://www.youtube.com/watch?v=04Mj3VxIN8M&list=PLSOp4HGGDevGNufv0kMLqezpbflrgso>