

Prof. Dr. Claudia Müller-Birn, Barry Linnert

# Objektorientierte Programmierung, SoSe 17

## Übung 10

TutorIn: Thierry Meurers

Tutorium 10

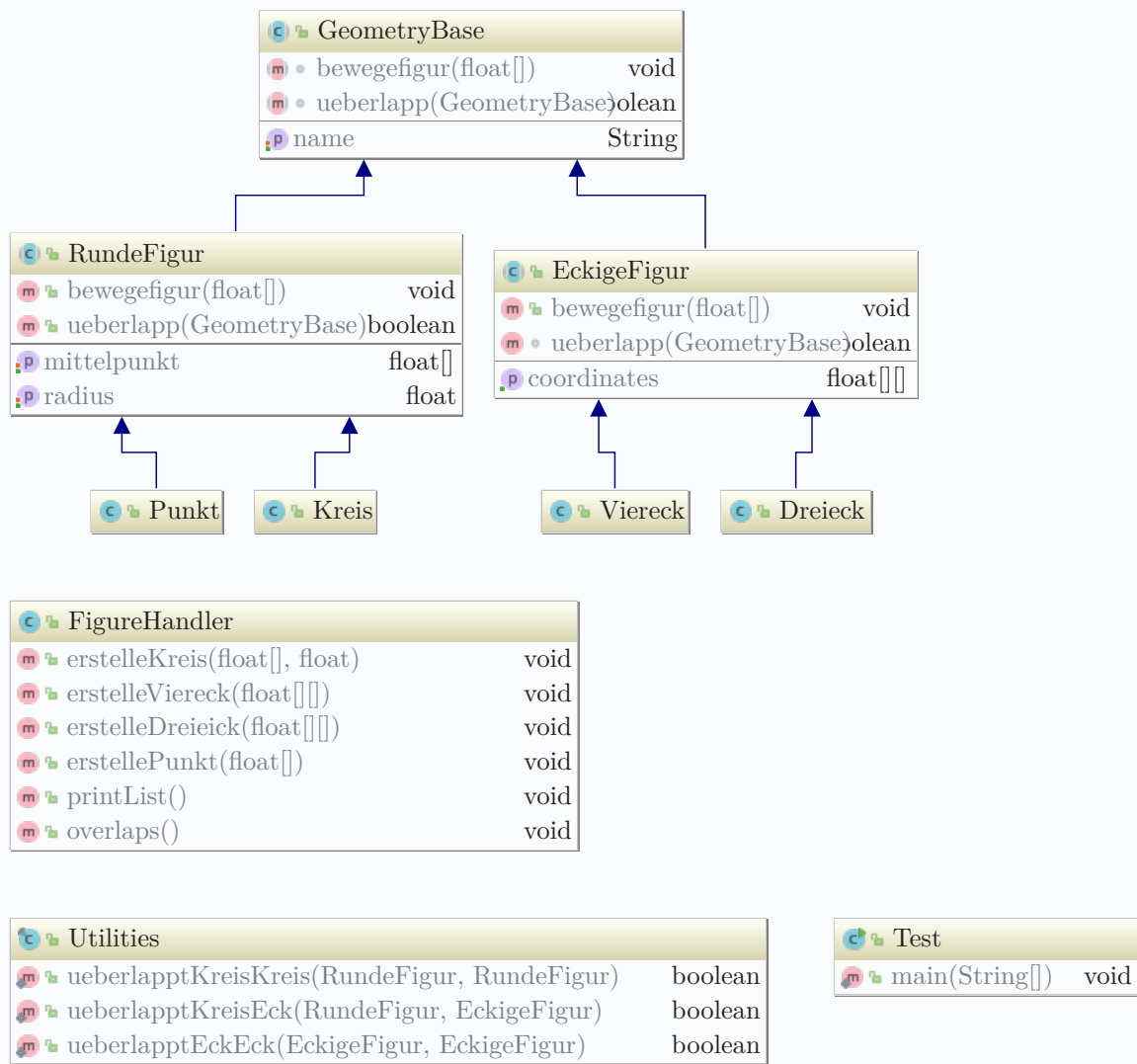
Stefaan Hessmann, Jaap Pedersen, Mark Niehues

4. Juli 2017

---

### 1 Aufgabe 1

Auf der nächsten Seite befindet sich ein kleiner (unvollständiger) Sketch wie das Programm strukturiert sein könnte. Klassen mit ähnlichem Verhalten (eckig, rund) werden zu abstrakten Subclassen der abstrakten oberklasse aller geometrischen Objekte zusammengefasst. Der Figurehandler verwaltet die Objekte. Dort kann ggf. eine GUI implementiert werden. Die Test-Klasse ist wie der Name schon sagt zum Testen da.



Powered by yFiles