

**Oefeningnr: 9+**

**Objectieven:** ontwerpen van een klasse waarbij de nadruk ligt op het implementeren van logica in de methods, het aanwenden van een object als parameter en het raadplegen van klassesdocumentatie.

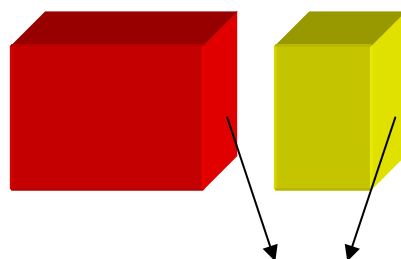
**Aandachtspunten:**

- Klassedefinitie
  - Velden, constructors en methodes
  - Parameters + een object als parameter!
  - Accessormethodes
  - Mutatormethodes
  - Conditionele statements + logische operatoren (boek p 61)
  - Klassesdocumentatie raadplegen!
  - Commentaar
  - Grondig testen!
- 

**Spelen met gekleurde blokjes...**

Geef aan ieder blokje ook mee in welke kleur het geschilderd is. De kleur wordt meegegeven in de constructor van het blokjes-object en is zelf een object van het type `Color`. Zoek op in de help waar dit type zich bevindt (in welke package) en bekijk hoeveel kleurconstanten er in deze class zitten. Om een blokje bijvoorbeeld in het geel te schilderen doen we dat met het kleurobject : `Color.YELLOW`.

Pas de methode "`past()`" aan zodat een blokje kan aangelegd worden onder dezelfde voorwaarden als in oef 7, maar dat bovendien ook de kleur moet gelijk zijn.



Identieke oppervlakte, maar niet hetzelfde kleur

In dit geval kunnen de blokjes niet worden aangelegd. Opmerking: zoek eveneens in de help bij de `Color` class welke methode je zal moeten gebruiken om twee kleuren met elkaar te vergelijken.