

Opgaver mandag den 4. februar

Opgave 1

Læs noten om at lave figurer og lav opgave 1 og 2 i noten. Når du skal lave en ny opgave(figur), lav en kopi af pakken example1 og ret i metoden drawShapes(), så den ønskede figur tegnes.

Opgave 2

Lav et program der tegner en figur som nedenstående (med dit eget navn)



Opgave 3

Lav et program der tegner en figur som



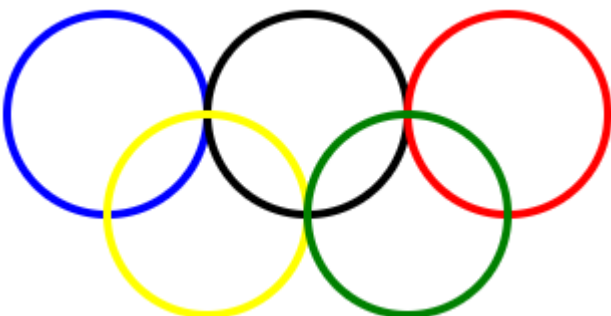
Opgave 4

Lav et program der tegner en figur som



Opgave 5

Lav et program der tegner en figur som



Opgave 6

I denne opgave skal du arbejde videre på eksemplet Car gennemgået på klassen i dag. Du kan på powerpoint fra i dag de hvilke metoder der kan udføres på et car-objekt.

Koden for Car kan findes i car.jar på Canvas.

- a) Åben projektet i Eclipse. Kør programmet CarApp. Gør programmet som du forventer ?
- b) Tilføj til klassen CarApp endnu en bil. Du bestemmer farve og mærke.
- c) Tilføj til klassen CarApp kode der udskriver den nye bils farve og mærke.
- d) Tilføj til klassen CarApp kode der giver bilen et registreringsnummer.
- e) Tilføj til klassen CarApp kode der giver bilen et kilometertal.
- f) Tilføj til klassen CarApp kode der udskriver alle oplysninger om bilen, det kunne se ud som følger:

```
*****  
VW UP White  
AB 11 123 har kørt 5432  
*****
```

Opgave 7

Lav opgave 3 og 4 i noten om figurer.

På onsdag kører vi den flotteste figur, der er lavet som løsning til opgave 4 i noten.

Opgave 8*

Multiple Choice til kapitel 2 kan findes på Canvas.