

## OMP ZUSATZAUFGABE – CODE ZU UML

Neben diesem Dokument sollten sich mehrere .java Dateien befinden. Die Datei `Geometry.java` ist dabei der Startpunkt des gesamten Programms.

Das Programm kann verschiedene Formen („Shapes“) in der Konsole ausgeben. Es basiert auf Fremdcode (<https://github.com/jasleenkaur/Graphics-in-console--in-Java->) und kann daher auch Fehler enthalten.

### AUFGABEN

1. Übersetze das gegebene Programm ein UML-Klassendiagramm.  
*Hinweise:* Es müssen nicht alle Klasse gezeichnet werden. Eine Auswahl von 4 Klassen ist ausreichend. Systemklassen (z.B. Scanner) müssen nicht ausführlich gezeichnet werden.
2. Welche Verstöße gegen gängige Codekonventionen kannst du in den einzelnen Klassen finden?

*Hinweis:* Bei Fragen und Problemen kannst du im Forum im entsprechenden Thread Hilfe bekommen.