

FidgetSpinnerArmRunner.java

```

1 import java.io.IOException;
2
3 /**
4  * Klasse zum Erzeugen und rudimentären Ausprobieren
5  * eines FidgetSpinnerArms.
6  */
7 public class FidgetSpinnerArmRunner {
8     static {
9         FidgetSpinnerArmRunner fsr = new FidgetSpinnerArmRunner();
10        fsr.run();
11    }
12    /**
13     * Mangels einer (offiziell bekannten) Test-Funktionalitaet
14     * koennen die Methoden nur dadurch "getestet" werden, dass
15     * Arme mit unterschiedlichen Massen konstruiert werden und
16     * im Anschluss alle abgeleiteten Attribute ausgelesen werden.
17     */
18    public void run() {
19
20        double d1 = 1.0;    // Bei Bedarf aendern.
21        double l1 = 2.0;    // Bei Bedarf aendern.
22        double d2 = 3.0;    // Bei Bedarf aendern.
23        double l2 = 4.0;    // Bei Bedarf aendern.
24
25        // Erzeugen eines neuen Objekts und speichern der Referenz
26        // in der Variablen arm. Durch Versenden von Botschaften
27        // ueber diese Referenz koennen die Methoden aufgerufen werden.
28        FidgetSpinnerArm arm = new FidgetSpinnerArm(d1, l1, d2, l2);
29
30
31        System.out.println("d1 = " + d1 + ", l1 = " + l1 + ", d2 = " + d2 +
32        ", l2 = " + l2);
33        System.out.println("(a) Gerundete Oberflaeche = " +
34        arm.berechneGerundeteOberflaeche());
35        System.out.println("(b) Gerundetes Volumen = " +
36        arm.berechneGerundetesVolumen());
37        System.out.println("(c) Gerundete Masse = " +
38        arm.berechneGerundeteMasse());
39    }
40
41    // Ausfuehren dieser Methode in Eclipse durch Rechtsklick auf
42    // den Klassennamen im Package Explorer, dann "Run As -> Java
43    Application".
44    public static void main(String[] args) {
45        System.out.println("Main");
46    }
47 }

```