

Informatik Übungsblatt 2

Ziel der Stunde:

Du solltest in der Lage sein, einfache Klassen und Objekte mit BlueJ zu erstellen.

Übungen zum Verständnis

- 1 M Wo kann man Objekte und Klassen in der realen Welt finden? Versuche, zu einer realen Situation ein Klassendiagramm zu zeichnen.
- 2 M Wie würdest du einem Viertklässler den Unterschied zwischen Klassen und Objekten erklären?

Praktische Übungsmöglichkeiten

Entwerfe zu folgenden Klassen ein Klassendiagramm und implementiere sie in Java:
Zeichne mindestens 2 unterschiedliche Objekte zur Klasse und erstelle sie in BlueJ.

Eine Klasse Kreis mit mindestens den Funktionen:

- 3 L
 - flächeBerechnen
 - umfangBerechnen
 - gebeText

Eine Klasse Quader mit mindestens den Funktionen:

- 4 M
 - volumenBerechnen
 - oberflächeBerechnen
 - gebeRaumdiagonale
 - gebeText

Eine Klasse Dreieck mit den Funktionen:

- 5 S
 - flächeBerechnen
 - UmfangBerechnen
 - gebeText

Des Weiteren sollen Funktionen vorhanden sein, um die Größe der Winkel zu berechnen!

Achte darauf, sinnvolle Attribute zu benutzen und einen Konstruktor zu definieren!