

Übungsblatt 2

Aufgabe 1

Erweitern sie die Klasse `MovableObject` aus dem letzten Übungsblatt so, daß es die folgende Schnittstelle implementiert:

```
Paintable.java
1 package name.panitz.java.ws0607;
2 public interface Paintable {
3     void paintMe(java.awt.Graphics g);
4 }
```

Jedes Objekt soll mit Hilfe der Methoden aus `java.awt.Graphics` sich auf dem Parameter `g` zeichnen.

Machen Sie hierfür die Klasse `MovableObject` abstract und implementieren Sie die Methode in allen Unterklassen. Vergessen Sie nicht auch die Farbe entsprechend auf dem `Graphics`-Objekt zu setzen.

Aufgabe 2

Testen Sie die Implementierung mit Hilfe folgender Klasse:

```
Paintable.java
1 package name.panitz.java.ws0607;
2 import javax.swing.*;
3 public class ShowPaintable extends JFrame {
4     Paintable pt;
5     JPanel p = new JPanel(){
6         public void paintComponent(java.awt.Graphics g){
7             pt.paintMe(g);
8         }
9         public java.awt.Dimension getPreferredSize(){
10            return new java.awt.Dimension(400,300);
11        }
12    };
13    public ShowPaintable(Paintable pt){
14        this.pt=pt;
15        add(p);
16        pack();
17        setVisible(true);
18    }
19 }
```

Aufgabe 3

Schreiben Sie eine weitere Unterklasse der Klasse `MovableObject`. Diese soll eine weitere interessante geometrische Figur darstellen, zB einen Stern, ein Parallelogramm, ein gleichschenkeliges Dreieck oder ein Trapez.