

Übungsblatt 7

(15. Mai 2008)

Aufgabe 1 Ersetze Sie die Klasse `Li` in der Lösung des letzten Blattes durch eine Java Standardlistenklasse.

Aufgabe 2 Schreiben Sie eine Unterklasse `ImageObject` der Klasse `GeometricObject`, die eine Bilddatei beim Zeichnen benutzt.

Aufgabe 3 Ergänzen Sie Ihre Klasse `Board` um einen `MousListener`, so dass Sie die Bewegung eines Objekts auf dem `Board`-Objekt mit der Maus beeinflussen können.

Aufgabe 4 Ergänzen Sie Ihre Klasse `Board` um einen `KeyListener`, so dass Sie die Bewegung eines Objekts auch mit der Tastatur beeinflussen können.