

Aufgabe 1 - Delegation anwenden

Ziel

- Sie können Interaktionen zwischen Objekten unter Berücksichtigung des dynamischen Entwurfs umsetzen (Delegation).

Hinweise

- Der Parameter u entspricht dem Kreismittelpunkt resp. der halben Seitenlänge des Quadrats (s.a. Skizze in der Theorie).
- Die lauffähige Lösung ist der Lehrperson zu präsentieren.

Aufträge

1. Erstellen Sie die Klassen gemäss Klassendiagramm aber noch ohne Codierung des "Innenlebens" der Methoden.
2. Ergänzen Sie die get- und set-Methoden der Klassen mit dem entsprechenden Code (falls möglich Properties verwenden).
3. Implementieren Sie die scale-Methoden und sorgen Sie dafür, dass der Skalierungsfaktor f an die beteiligten Komponenten „deligiert“ wird.
4. Implementieren Sie die __str__-Methoden auf den jeweiligen Klassen, so dass die Ausgabe derjenigen von Abb. 2 entspricht.
5. Implementieren Sie nun die main-Methode gemäss dem gezeigten Sequenzdiagramm.
6. Führen Sie nun die main-Methode aus und kontrollieren Sie, ob die Ausgabe den Erwartungen entspricht.



Abb. 1: Klassendiagramm



Abb. 2: Ausgabe



Abb. 3: Sequenzdiagramm

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - BZZ - Modulwiki

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m320/learningunits/lu97/aufgaben/lu5-aufgabe_1?rev=1788091602

Last update: 2026/08/30 14:06

