

Aufgabe 3 - Komposition implementieren

Ziel

- Sie können eine Komposition korrekt implementieren.

Hinweise

- 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 print-Methode, so dass die Ausgabe derjenigen in Abb. 2 entspricht.
4. Implementieren Sie nun die main-Methode gemäss dem gezeigten Sequenzdiagramm.
 - Löschen Sie das Flower-Objekt, im Diagramm mit "x" markiert.
 - Rufen Sie dann später das Flower-Objekt nochmals auf. Die Auswirkung studieren Sie bitte nach der Ausführung des Programms (nächste Teilaufgabe).
5. Führen Sie nun die main-Methode aus. Welche Feststellung können Sie machen?

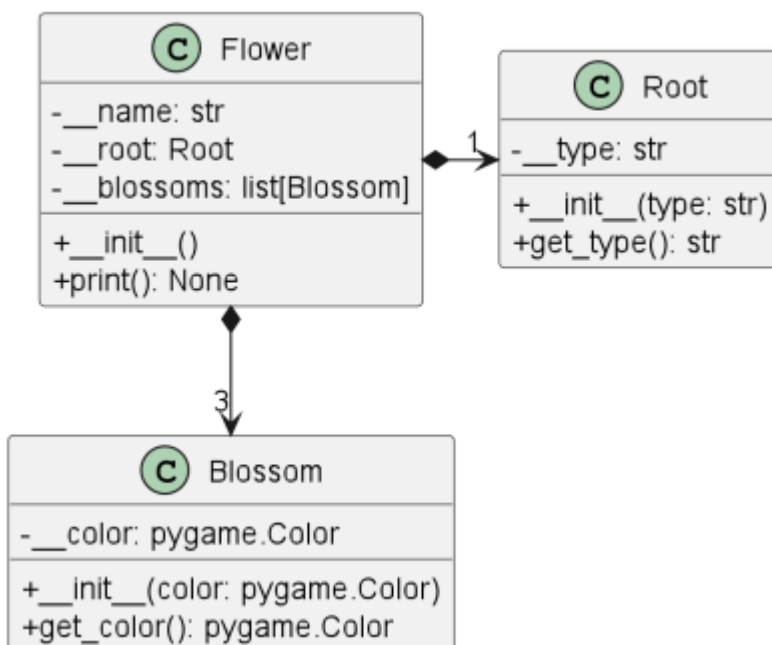


Abb. 1: Klassendiagramm

Blume: - Name 'Wunderblume'
- Wurzel 'Tiefwurzel'
- 1. Blüte, pygame.Color(255, 0, 0, 255)
- 2. Blüte, pygame.Color(0, 0, 255, 255)
- 3. Blüte, pygame.Color(255, 255, 0, 255)

Abb. 2: Ausgabe

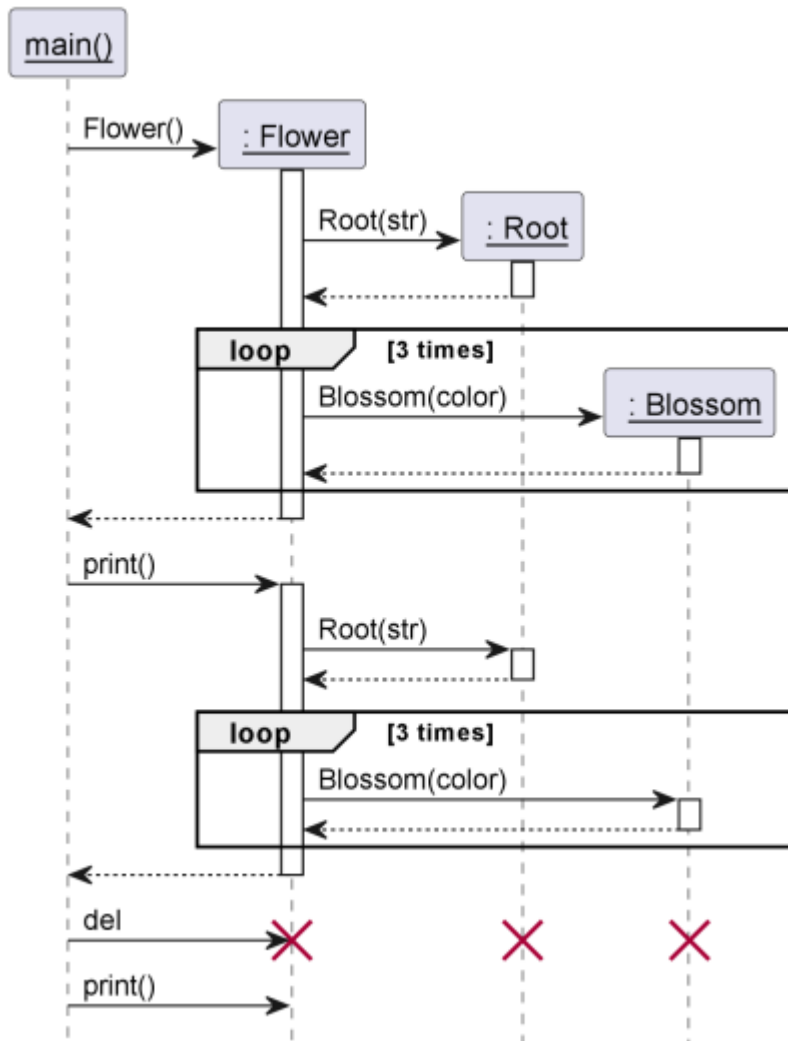


Abb. 3: Sequenzdiagramm

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m320/learningunits/lu98/aufgaben/lu6-aufgabe_3

Last update: **2026/08/30 14:09**

