

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?

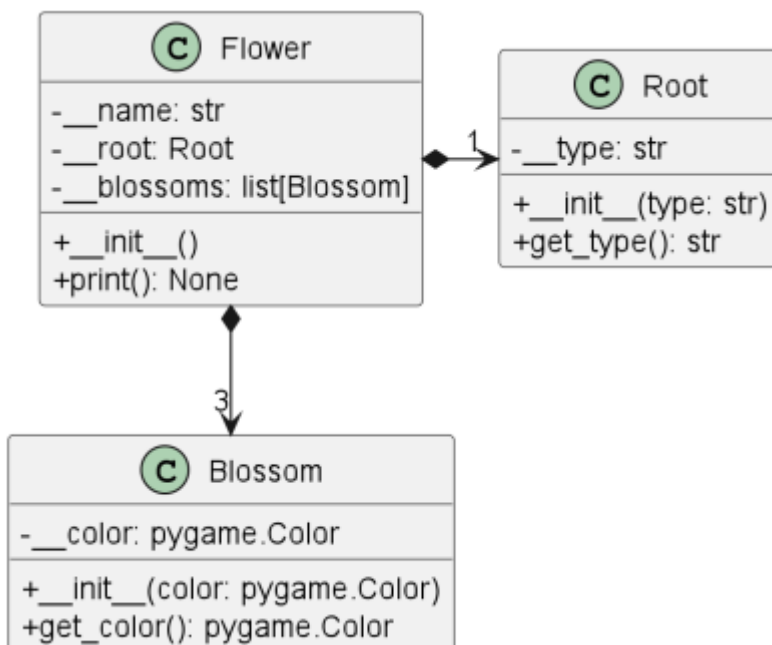


Abb. 1: Klassendiagramm

```

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)
  
```

