

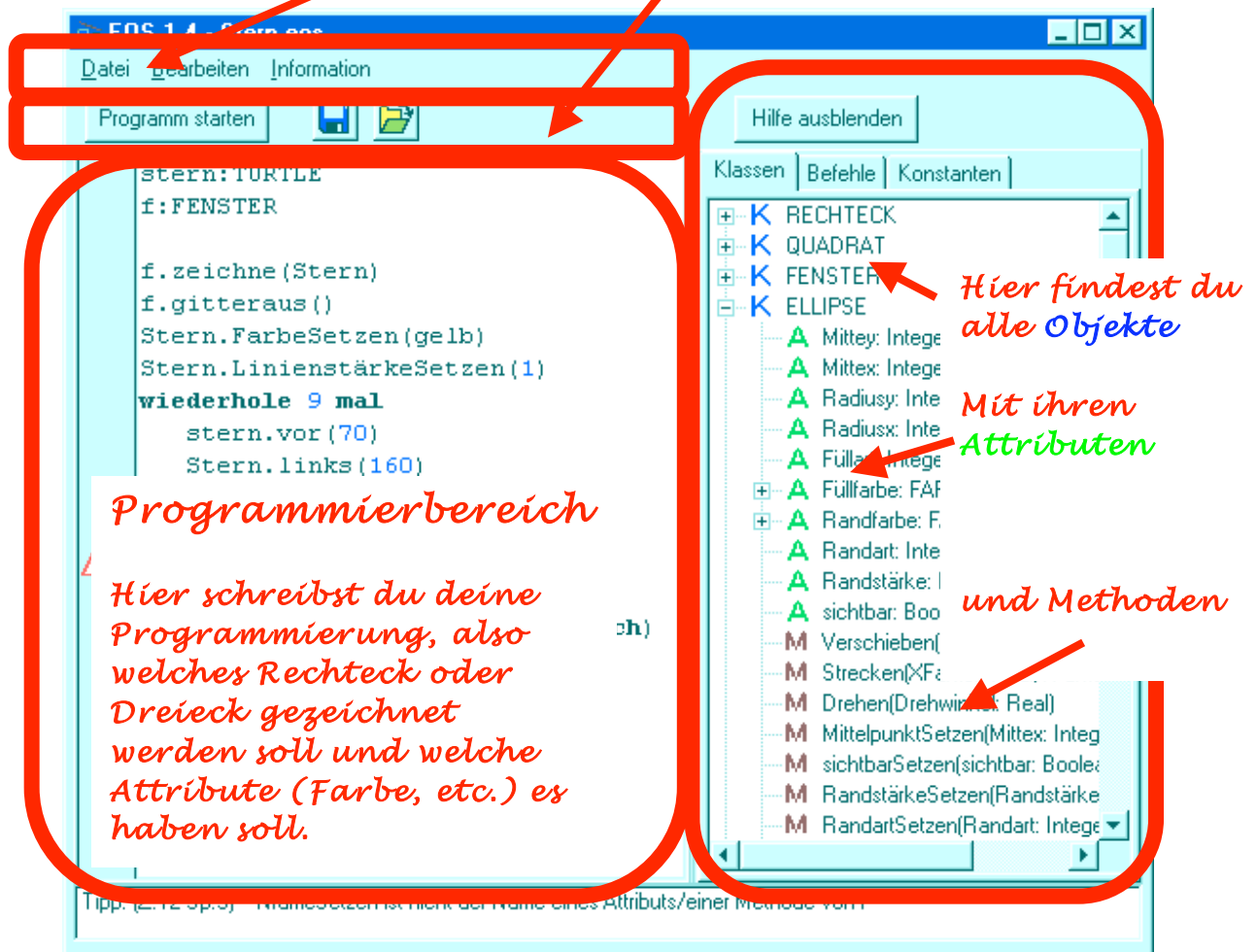
EOS

- Erste objektorientierte Sprache -

Das Programm

Hier kannst du deine Datei speichern oder eine Datei laden.

Hiermit steuerst du den Ablauf deines Programms.



Aufgaben

1. Starte das Programm und blende die Hilfe ein, so dass du alle Klassen siehst. Was ist überhaupt eine Klasse?

Eine Klasse ist die Blaupause/Bauanleitung für ein Objekt.

2. Schau dir die Attribute und Methoden von Rechteck, Quadrat, Ellipse und Kreis genauer an! Gibt es gemeinsame Attribute und Methoden?

Randfarbe (A), Füllfarbe (A), drehen (M)

3. Dein erstes Programm

- a) Zunächst musst du sagen, welches Objekt du zeichnen möchtest.
Schreibe hierzu im Programmierbereich:

```
r:RECHTECK
```

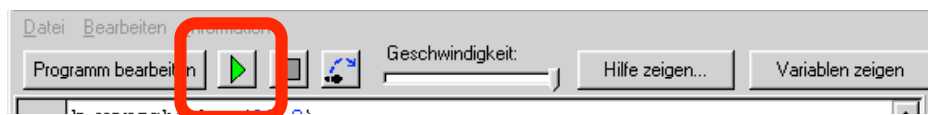
Nachdem du `r:` getippt hast, erscheint ein zusätzliches Menü, aus dem du dein Objekt auswählen kannst. Wähle `Rechteck!`

Du hast nun nach ein Objekt der Klasse `RECHTECK` definiert und ihm den Namen `r` gegeben.

Klicke nun auf die Schaltfläche „Programm starten“



und anschließend auf „Start“.



Um das Programm weiter zuschreiben, klickst du auf „Programm bearbeiten“.

Ergebnis:

Es erscheint ein weißes Quadrat.

- b) Ändere die Füllfarbe des Rechtecks in dem du die _____
füllfarbeSetzen(GELB) des Rechtecks benutzt.

```
r.füllfarbeSetzen(GELB)
```

Beachte: Methoden werden immer _____ geschrieben.

Du hättest das Attribut `füllfarbe` auch direkt ändern können:

```
r.füllfarbe := GELB
```

Merke: Einem Attribut wird durch _____ ein Wert zugewiesen.
Man liest solche _____ von rechts nach links.

4. Probiere nun weitere geometrische Figuren aus und verändere sie durch ihre Methoden oder Attribute.