

Kontakt

Simtech AG
Finkenweg 23

Seit 1/2 Übungen OO

28 Apr 24 19:01 +0000

Mit der Übung CharImage haben wir ein Bild an der Konsole dargestellt. Das Bild wird über ein char-Array repräsentiert.

Mit dieser Übung soll die Rectangle Klasse zum Anzeigen von grafischen Rechtecken innerhalb einer Swing Applikation verwendet werden.

Diese Übung basiert auf der Übung RectangleSwing Class. Die Klasse Rectangle soll die Attribute private verwenden und sich selber zeichnen können über Methoden.

Diese Übung basiert auf der Übung RectangleSwing Method. Die Klasse Rectangle soll über Konstruktoren während der Instanziierung schon die gesuchten Werte aufweisen.

Diese Übung basiert auf der Übung Account. Neben Konstruktoren, Getter- und Setter-Methoden soll die Klassen über das statische Klassenattribut rate (Zins) verfügen.

Mit dieser Übung soll das RectangleSwing erweitert werden, so dass nicht nur Rechtecke sondern auch Ovale darstellbar sind.

Die Shape Swing Lösung soll die Polymorphie korrekt umsetzen. Hierzu bereiten wir die Shape Objekte im Konstruktor über eine Liste vor und wiederverwenden solche immer beim Zeichnen.

Diese Übung basiert auf der Übung Account Rate Static. Neu soll die Klasse über die Methoden `deposit()` und `withdraw()` verfügen inkl. Fehlerbehandlung.

3110 Münsingen
Schweiz

Impressum

Das Copyright für sämtliche Inhalte dieser Website liegt bei Simtech AG, Schweiz.
Beachten Sie auch unsere Hinweise zum Urheberrecht, Datenschutz und Haftungsausschluss.
Jeder Hinweis auf Fehler nehmen wir gerne entgegen.

Copyright

2024 Simtech AG, All rights reserved, Powered by stack.ch written in Golang by Daniel Schmutz

<https://www.simtech-ag.ch/Deutschland Java SE 11 Schulung Kurs 8 Einführung Übungen OO>