## Übung Java PixelImage

### Ausgangslage

Mit der Übung CharImage haben wir ein Bild an der Konsole dargestellt. Das Bild wird über ein char-Array repräsentiert.Neu soll mit dieser Übung jedes einzelne Bildelement (Pixel) als Instanz der Klasse "CharPixel" und nicht mehr als "char" dargestellt werden. Hierzu ist die Klasse "CharPixel" mit einem Attribut vom Typ "char" und den geeigneten Konstruktoren zu definieren.Die Klasse "CharPixel" soll über eine print()-Methode verfügen, welche das char-Attribut an die Konsole (System.out) ausgibt.Das Array soll über "CharPixel"-Instanzen verfügen. Es soll daraus das genau gleiche Bild resultieren. Für die Ausgabe soll hierzu für jedes Pixel die paint()-Methode aufgerufen werden.

### Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt:Programmieren Sie diese Übung im gleiche Verzeichnis (Package) wie die Klasse CharArrayImage aus der Übung CharImage.Erzeugen Sie die Datei CharPixel.java mit einem geeigneten Editor.Programmieren Sie die Klasse CharPixel gemäss obiger Beschreibung (UML Diagramm) aus.Erstellen Sie die Datei CharPixelImage.java und programmieren Sie die Klasse CharPixelImage gemäss der Aufgabenbeschreibung aus.Kompilieren Sie die beiden Dateien und testen Sie das Resultat indem Sie CharPixelImage via Run ausführen.

## Kontakt

Simtech AG
Finkenweg 23
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 Haftungsauschluss.
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-lernen-kurs-8-einführung-ressourcen