Übung Java RectangleApplet Class (deprecated)

Ausgangslage

Mit der Übung Rectangle (Class) haben Sie die Klasse Rectangle programmiert und an der Konsole angezeigt. Mit dieser Übung soll diese Rectangle Klasse zum Anzeigen von grafischen Rechtecken innerhalb eines Applets verwendet werden. Der folgende ScreenShot zeigt die Zielanwendung auf: Für die Lösung dieser Aufgabe ist im Applet die Methode paint(Graphics g) zu überschreiben. Die Darstellung der Rechtecke kann mit den folgenden Methoden erfolgen:public void drawRect(int x, int y, int width, int height)
public void fillRect(int x, int y, int width, int height)

Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt:Erweitern Sie die Klasse Rectangle mit den Attributen x und y vom Typ int.Das UML Klassendiagramm:Programmieren Sie die Klasse RectangleApplet in der Datei RectangleApplet.java aus, indem Sie das Grundgerüst erstellen und die Methode paint(Graphics g) überschreiben. Das folgende Listing zeigt das Grundgerüst: package ch.std.jegl.rectangle.applet

import java.applet.Applet
import java.awt.Color
import java.awt.Graphics

public class RectangleApplet extends Applet

  public void paint(Graphics g)

  }
}Programmieren Sie die Methode paint(...) gemäss der Aufgabenstellung aus.Testen Sie das Applet im appletviewer, run as applet.

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

v.simtech-ag.ch/java-se-11-ausbildung-kurs-8-einführung-übungen-oo-übung-rectangleapplet-class-(d