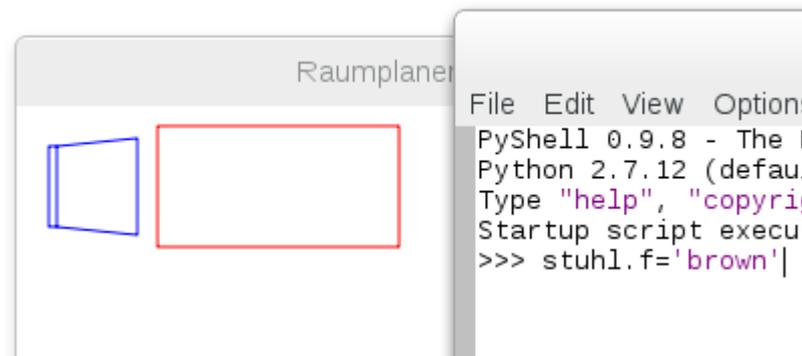


Aufgabe zum Ändern der Farbe

Ändern der Farbe

Aufgabe zum Ändern der Farbe

- Starten Sie noch einmal das einfache Anfangsprojekt mit dem einen Stuhl und dem Tisch.
- Verwenden Sie dabei den ShellFrame.

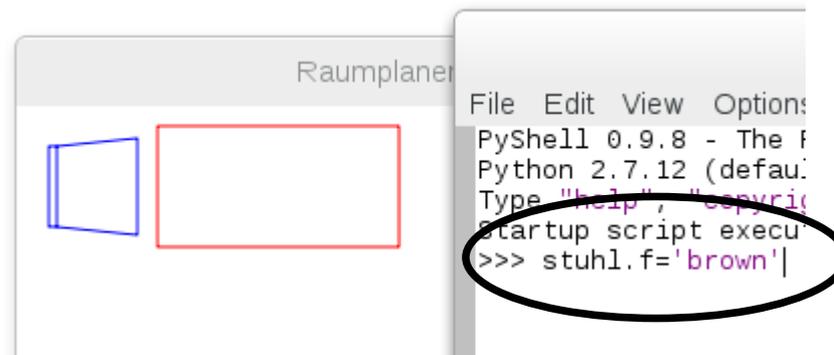


Aufgabe zum Ändern der Farbe

- Weisen Sie dem Attribut für die Farbe des Stuhlobjekts durch die Anweisung

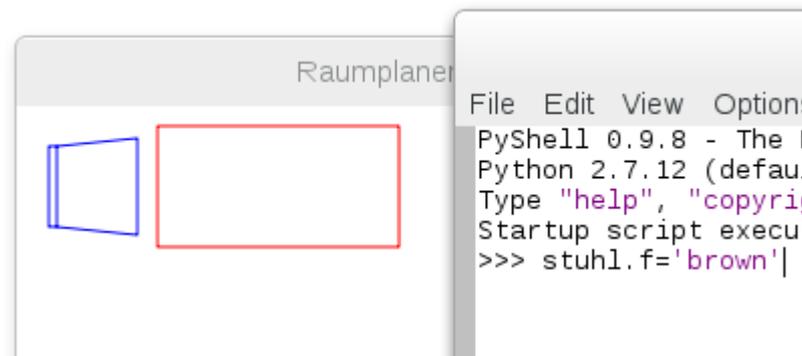
```
>>> stuhl.f="brown"
```

einen neuen Wert zu.



Aufgabe zum Ändern der Farbe

- Erläutern Sie, weshalb sich seine Farbe im Bild nicht ändert.



Aufgabe zum Ändern der Farbe

- Untersuchen Sie auch die anderen Attribute in vergleichbarer Weise.
- Untersuchen Sie, welche Mängel des Ausgangsprojektes zu dem beobachteten Verhalten geführt haben und verbessern Sie das Projekt.

