

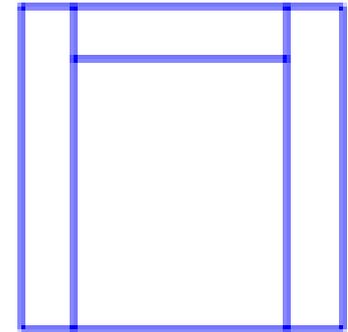
Klasse Sessel (Aufgabe)

Aufgabe zum

Erstellen einer Klasse für Sessel

Klasse Sessel (Aufgabe)

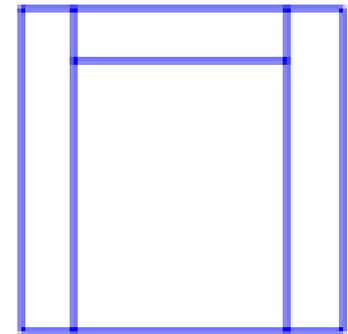
Das Bild des zu erstellenden Sesselobjektes zeigt, dass es mehrere Möglichkeiten gibt, den Sessel zu zeichnen.



Klasse Sessel (Aufgabe)

Das Bild des zu erstellenden Sesselobjektes zeigt, dass es mehrere Möglichkeiten gibt, den Sessel zu zeichnen.

- Es wird die Turtle-Grafik-Variante gewählt, bei der man die Bewegungen eines Zeichenstifts beschreibt, der die Linien zeichnet.
- Es werden Rechteckobjekte so zusammengesetzt, dass sie insgesamt das Sesselbild ergeben.



Klasse Sessel (Aufgabe)

Befehlsvorrat von GraphicsPath

AddArc

AddCircle

AddEllipse

AddPath

AddRectangle

CloseSubpath

GetBox

GetNativePath

Transform

AddArcToPoint

AddCurveToPoint

AddLineToPoint

AddQuadCurveToPoint

AddRoundedRectangle

Contains

GetCurrentPoint

MoveToPoint

UnGetNativePath

Klasse Sessel (Aufgabe)

... für das Zeichnen aus geraden Linien

AddArc

AddCircle

AddEllipse

AddPath

AddRectangle

CloseSubpath

GetBox

GetNativePath

Transform

AddArcToPoint

AddCurveToPoint

AddLineToPoint

AddQuadCurveToPoint

AddRoundedRectangle

Contains

GetCurrentPoint

MoveToPoint

UnGetNativePath

Klasse Sessel (Aufgabe)

... für das Zusammensetzen aus Rechtecken

AddArc

AddCircle

AddEllipse

AddPath

AddRectangle

CloseSubpath

GetBox

GetNativePath

Transform

AddArcToPoint

AddCurveToPoint

AddLineToPoint

AddQuadCurveToPoint

AddRoundedRectangle

Contains

GetCurrentPoint

MoveToPoint

UnGetNativePath