

Arbeitsplan

Schrankwand
zur Laufzeit füllen

Arbeitsplan

- Schränke können zur Laufzeit hinzugefügt werden, beginnen Sie mit einer leeren Schrankwand.
- Ausgangsprojekt: ***Schrankwand-Bearbeitung-Kurs-Teil-2.zip***
(*bitte darin die bisherigen Schritte noch einmal verfolgen!*)
- Hinzufügen durch

```
def FuegeHinzu(self, schrank):  
    '''fuegt einen Schrank hinzu'''  
    ...
```

Arbeitsplan

- Einbauen und Testen durch Erzeugen eines Schrankwandobjekts und eines Schrankobjekts:

```
schrankwand=Schrankwand(40, 40)
```

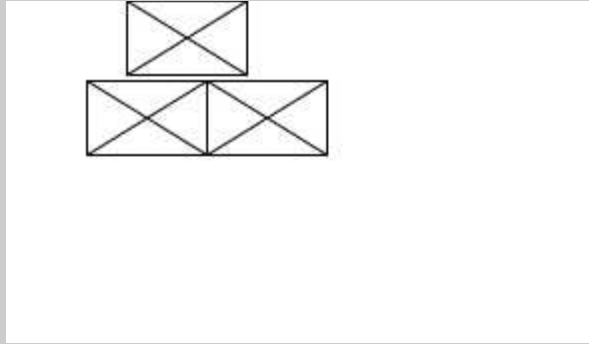
```
schrank=Schrank()
```

```
schrankwand.FuegeHinzu(schrank)
```

- Ebenso einen weiteren Schrank hinzufügen und an die richtige Position in der Schrankwand verschieben.

Arbeitsplan

- Ergebnis bewerten!



Arbeitsplan

- Klasse Moebel muss modifiziert werden!
- Drei Alternativen der verändernden Methoden
 - Sichtbarkeit abfragen und beachten
 - Zeige() und Verberge() durch Zeichne() und Loesche() ergänzen
 - Update-Methode einbauen

Arbeitsplan

- Weiter kritisch hinterfragen:
 - Wo wird hinzugefügt, wo wird gelöscht?
-> ADT (*abstrakter Datentyp*) Stack und die Methoden von Listen betrachten
 - Drehung erfolgt um linke obere Ecke
-> Methode `_aktualisiereAbmessungen`

Arbeitsplan

Materialien

- Kursprojekt Schrankwandversionen
- Präsentationen
 - *OO-Python-P05-a1 Schrankwand zeigt Maengel.pdf*
 - *OO-Python-P05-2 Stack.pdf*