

Aufgabe zur Schrankwand

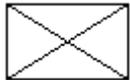
Erzeugen eines Projekts
mit einer Schrankwand

Aufgabe zur Schrankwand

- Wir starten mit dem Projekt *Schrankwand-Ausgangsprojekt* mit der abstrakten Klasse *Moebel*, privaten Attributen und unter Beachtung der Kohäsion
- Es enthält als einzige konkrete Möbelklasse die Klasse *Schrank* mit dem dies  Symbol gezeichnet werden kann.

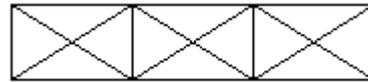
Aufgabe zur Schrankwand

- Erzeugen Sie einen Schrank mit einer Breite von 60, einer Tiefe von 37 und Winkel 0.
 - Dafür können Sie die Testanwendung der SchrankApp verwenden
 - oder interaktiv in der PyShell arbeiten.

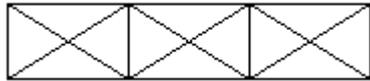


Aufgabe zur Schrankwand

- Ziel ist das Erstellen einer Schrankwand aus drei solchen Schränken.



Aufgabe zur Schrankwand

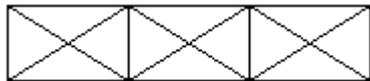


- Berechnen Sie dazu zunächst die Koordinaten der drei auftretenden Rechtecke aus dieser Schrankwand und tragen Sie diese in die folgende Tabelle ein.

Rechteck	x-Koordinate	y-Koordinate
links		
mittig		
rechts		

Aufgabe zur Schrankwand

- Ergänzen Sie die Figur nun interaktiv oder in der Testanwendung zum Bild der Schrankwand



- Schreiben Sie anschließend eine Klasse Schrankwand, indem Sie eine Kopie der Klasse Schrank entsprechend bearbeiten.