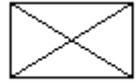


Aufgabe zur Schrankwand

Aufgabe:

1. Falls Sie noch keine Klasse Schrank erstellt haben, schreiben Sie eine Klasse, die das rechts dargestellte Schranksymbol darstellen und manipulieren kann. Anderenfalls überprüfen Sie die Ihnen vorliegende Klasse Schrank, ob sie dem von uns entwickelten Projektstand entspricht und aktualisieren Sie diese.



2. Erzeugen Sie einen Schrank mit einer Breite von 60 und einer Tiefe von 37.



3. Ergänzen Sie dieses Projekt um eine Klasse Schrankwand, deren grafische Darstellung rechts zu sehen ist.

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		