

Übungsblatt 6

(10. Mai 2007)

Aufgabe 1 Schreiben Sie die Klasse `Star`, eine weitere Unterklasse von `GeometricObject`. Es sollen Sterne in dieser Klasse dargestellt werden. Ein Stern hat dabei einen äußeren Radius für die Spitzen der Strahlen und einen inneren Radius für die Zacken. Implementieren Sie für die Klasse `Star` die Methoden `toString`, `paintMe` und `area`.

Testen Sie die Darstellung von Sternen. Zeichnen Sie dabei auch Sterne, die zu einem Viereck und zu einem Kreis werden. Testen Sie, ob der Flächeninhalt eines Stern, der einen Kreis annähert, dem Flächeninhalt aus der Klasse `Circle` entspricht.