

Thema: Objektorientiertes Entwerfen / Modellieren / Implementieren mit Java

Teil a): Übersetzung des gegebenen Pseudocodes in Java-Quellcode

```
private void zeichneRosette(boolean fuellung)
{
    stift.hoch();
    stift.bewegeBis(xpos, ypos);
    stift.dreheBis(angle);

    for(int i = 1; i <= 36; i++)
    {
        if(fuellung)
            stift.runter();

        stift.bewegeUm(size);

        stift.runter();
        stift.zeichneKreis(size / 2);

        stift.hoch();
        stift.bewegeBis(xpos, ypos);
        stift.dreheBis(angle);

        stift.dreheUm(-10 * i);
    }
}

// zeichneRosette
```

Teil b): Erweiterung der Methode zeichne() / Java-Quellcode

```
public void zeichne()
{
    switch(shape)
    {
        case 1: zeichneDreieck();
                break;

        case 2: zeichneSechseck();
                break;

        case 3: zeichneSpirale();
                break;

        case 4: zeichneRosette(false);
                break;

        case 5: zeichneRosette(true);
                break;

        default: System.out.println("Die shape-Nummer "
                                    + shape
                                    + " ist nicht verfuegbar!\r\n");
    }
}
```