

Thema: Objektorientiertes Entwerfen / Modellieren / Implementieren mit Java

Arbeitsauftrag 2:

Die Klasse *PolyMoves* soll jetzt entsprechend der Vorgabe im UML-Diagramm (siehe *AB PolyMoves 1*) um die beiden öffentlichen Dienste

- ***verschiebeUm(int dh, int dv)*** sowie
- ***gleiteUm(int dh, int dv)***

erweitert werden. Diese sollen das jeweils gezeichnete Objekt (also Dreieck / Sechseck / Spirale / Rosette ...) auf der Zeichenfläche bzw. im Zeichenfenster in seiner Position verschieben.

Der Parameter ***dh*** gibt dabei die **Größe der Verschiebung** in horizontaler Richtung in Pixel, der Parameter ***dv*** entsprechend in vertikaler Richtung an (es ist also eine relative Lageänderung, *dh* und *dv* sind nicht die neue Position!).

Die Methode *verschiebeUm(...)* verschiebt das Objekt in einem Schritt. Die Methode *gleiteUm(...)* soll den Eindruck eines Gleitens von einer Position zur anderen erzeugen und dazu die Strecke in **20 Schritte** mit nachfolgenden kleinen Pausen aufteilen (dabei bitte beachten: eine kleinere Änderung als 1 Pixel kann auf dem Bildschirm nicht angezeigt werden...).

Entwerfe beide Methoden in Pseudocode und stelle den Entwurf in die Cloud.