

**Thema:** Objektorientiertes Entwerfen / Modellieren / Implementieren mit Java

Nachfolgend sind mögliche Musterlösungen für den Pseudocode der beiden Methoden *gleiteAnMausPosition()* und *rotiereBisDoppelklick()* der Klasse *PointAndClick* vorgegeben.

Die Methode *gleiteAnMausPosition()* soll bei einem Klick mit der Maus in das Fenster die aktuell gezeichnete Figur mit einem Gleiteffekt an die Position verschieben, auf die mit dem Mauszeiger geklickt wurde.

Die Methode *rotiereBisDoppelklick()* soll die Figur solange an der unveränderten Position rotieren lassen, bis ein Doppelklick in das Fenster erfolgt.

```
public void gleiteAnMausPosition()  
|  
|   solange die Maus nicht gedrueckt ist, warte / tue nichts  
|   berechne dx, die horizontale Differenz zwischen Maus- und Figurposition  
|   berechne dy, die vertikale Differenz zwischen Maus- und Figurposition  
|   gleite um dx / dy an die neue Position  
|
```

```
public void rotiereBisDoppelklick()  
|  
|   wiederhole  
|   |   drehe die Figur um einen (Drehwinkel-) Schritt  
|   |   |   solange kein Maus-Doppelklick erfolgt  
|   |   |
```

### **Arbeitsauftrag 3:**

Übersetze obige Entwürfe in Java-Quellcode.

Integriere diesen in deine bestehende Klasse *PointAndClick* und teste dann deine Umsetzung in *BlueJ*. Sind alle Fehler behoben, stelle den Quellcode der Methoden in der Cloud ein.