

Thema: Objektorientiertes Entwerfen / Modellieren / Implementieren mit Java

Übersetzung des UML-Diagramms der Klasse *PointAndClick* in *Java-Quellcode*

```
import sum.kern.*; // alle Komponenten des Packets sum.kern importieren

public class PointAndClick
{
    //-----
    // Variablen für die Objekte deklarieren (Datentyp und Name)
    //-----
    PolyMoves figure; // Verwendung einer eigenen Klasse
                       // als Datentyp einer (Objekt-)Variablen
    Maus        theMouse;

    //-----
    // Konstruktoren fuer das Erzeugen einer (Objekt-)Instanz
    //-----
    public PointAndClick()
    {
        theMouse = new Maus(); // Klasseninstanzen erzeugen
        figure    = new PolyMoves();
        figure.zeichne();       // Standardvorgabe für shape zeichnen
                                // -> vererbte Methode aus PolyForms
    }

    public PointAndClick(int shape)
    {
        theMouse = new Maus();
        figure    = new PolyMoves();
        figure.setShape(shape); // shape auf die gewählte Figur setzen
        figure.zeichne();       // Figur zeichnen
    }

    //-----
    // Methoden fuer unterschiedliche Maus-Aktionen
    //-----

    public void bewegeAnMausPosition()
    {
    }

    public void bewegeAnMausPositionBisDoppelklick()
    {
    }

    public void gleiteAnMausPosition()
    {
    }

    public void rotiereBisDoppelklick()
    {
    }

    public void programmBeenden()
    {
        System.exit(0);
    }
} // class PointAndClick
```