

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

**Umsetzung in Java-Quellcode:**

```
public void dreheUmDrehwinkel() // um einen Winkelschritt drehen
{
    loesche();
    setAngle(angle + drehwinkel);
    zeichne();
    warte(40); // Wird in PointAndClick benoetigt und
               // warte() ist private
}

public void dreheUm360Grad() // eine ganze Drehung durchführen
                           // -> Näherungslösung +/- ein Drehwinkel
{
    int anzahl = (int) (360 / Math.abs(drehwinkel));

    for (int i = 0; i < anzahl; i++)
    {
        dreheUmDrehwinkel();
    }
}
```