

Thema: Objektorientiertes Entwerfen / Modellieren / Implementieren mit Java

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

- ***dreheUmDrehwinkel()*** sowie
- ***dreheUm360Grad()***

erweitert.

Diese sollen das jeweils gezeichnete Objekt (also Dreieck / Sechseck / Spirale / Rosette ...) auf der Zeichenfläche bzw. im Zeichenfenster um seine Position kreisförmig drehen.

Die Methode *dreheUmDrehwinkel()* dreht das Objekt in genau einem Schritt um die Größe des Attributes *drehwinkel*.

Die Methode *dreheUm360Grad()* dreht das Objekt in jeweils *drehwinkel*-großen Schritten solange, bis es eine 360°-Drehung bezogen auf seine Ausgangslage (Attribut *angle*) vollzogen hat.

Da Winkel im mathematischen Sinne interpretiert werden, drehen negative Drehwinkel mit dem Uhrzeigersinn, positive Drehwinkel gegen den Uhrzeigersinn.

Arbeitsauftrag 4:

Implementiere beide Methoden ***direkt in Java-Quellcode***.

Da es jeweils nur wenige Zeilen sind, kann ein vorhergehender Entwurf in Pseudocode dieses Mal entfallen.