

Thema: Objektorientiertes Entwerfen / Modellieren / Implementieren mit Java

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

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

Die Methode *bewegeAnMausPositionBisDoppelklick()* tut dasselbe, jedoch solange, bis ein Doppelklick in das Fenster erfolgt. Wird die linke Maustaste dabei gedrückt gehalten, so „folgt“ die gezeichnete Figur der Mausposition bzw. dem Mauszeiger solange, wie die Maustaste gedrückt wird.

```
public void bewegeAnMausPosition()  
    solange die Maus nicht gedreuckt ist, warte / tue nichts  
    loesche Figur  
    setze Figur x-Position auf Maus x-Position  
    setze Figur y-Position auf Maus y-Position  
    zeichne Figur
```

```
public void bewegeAnMausPositionBisDoppelklick()  
    wiederhole  
        falls die Maus gedreuckt ist  
            loesche Figur  
            setze Figur x-Position auf Maus x-Position  
            setze Figur y-Position auf Maus y-Position  
            zeichne Figur  
    solange kein Maus-Doppelklick erfolgt
```

Arbeitsauftrag 2:

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.