

NAME:

WINF 12 - ÜBUNGsklassenarbeit

07.05.2018

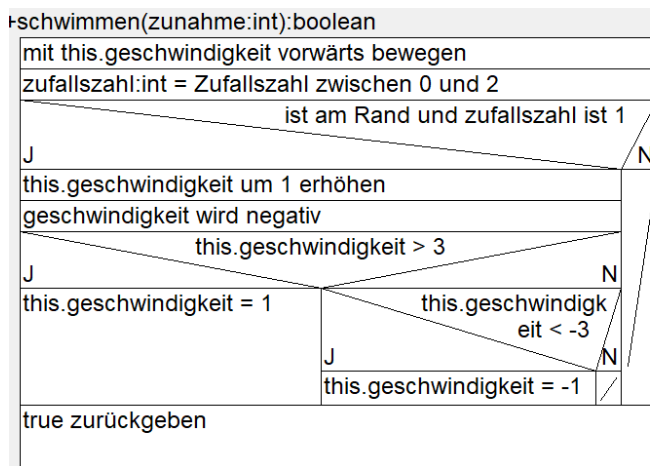
Greenfoot-Programmierung II

Sie erhalten das Szenario "180507_winf12_ka4_szenario". Vollziehen Sie folgende Dinge nach:

Klasse Gelbfisch

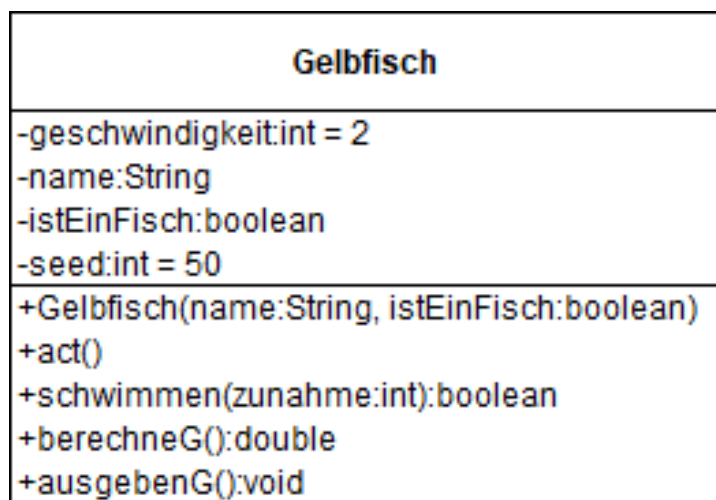
Erzeugen Sie ein Struktogramm zur Methode schwimmen(...).

LÖSUNGSBILD: [Struktogramm Gelbfisch.schwimmen\(...\)](#)



Erzeugen Sie ein Klassendiagramm zur Klasse Gelbfisch und fügen Sie es hier ein:

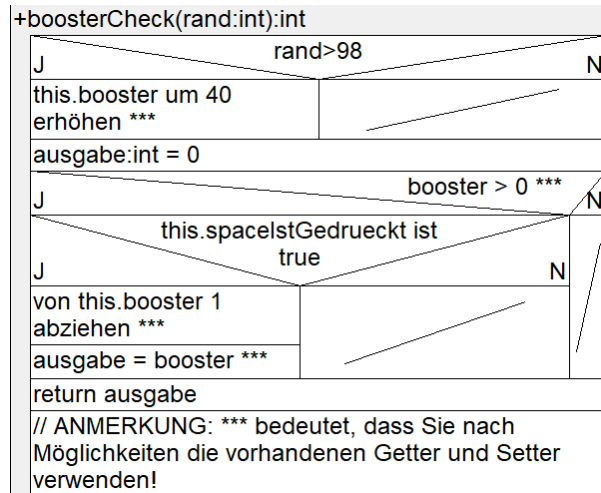
LÖSUNGSBILD: [Klassendiagramm Gelbfisch](#)



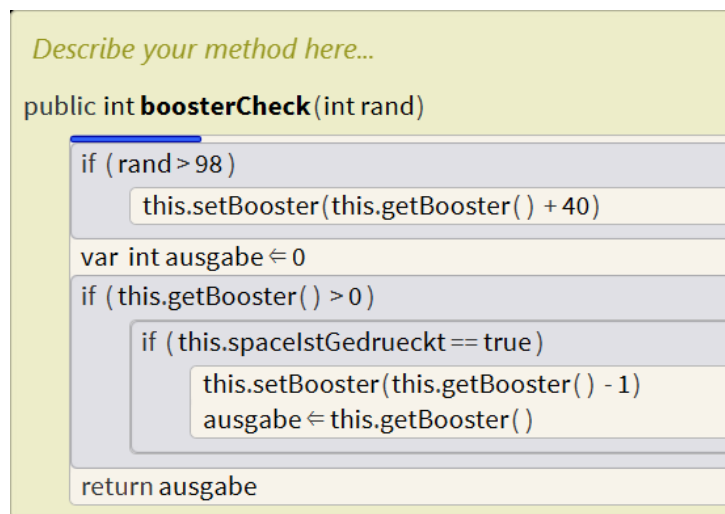
NAME:

Klasse Gruenfisch

Programmieren Sie die Methode `boosterCheck...` nach dem folgenden Struktogramm.



LÖSUNGSBILD: `boosterCheck`-Methode der Klasse Gruenfisch (Greenfoot-Bild)



NAME:

Klasse Delfin

Ergänzen Sie die Klasse Delfin entsprechend des Klassendiagramms.

Delfin
-alter:int
-istFisch:boolean = true
+Delfin(alter:int, istFisch:boolean)
+act()
// Getter, Setter

LÖSUNGSBILD: Klasse Delfin (Greenfoot-Bild)

```
class Delfin extends Actor ▶  
Fields  
    private int alter  
    private boolean istFisch ← true  
Constructors  
    Describe your constructor here...  
    public Delfin(int alter, boolean istFisch)  
        this.alter ← alter  
        this.istFisch ← istFisch  
Methods  
    Act - do whatever the Delfin wants to do. This method is called when the green flag button gets pressed in the environment.  
    public void act ()  
        this.move(7)  
        if ( this.isAtEdge() )  
            this.turn(Greenfoot.getRandomNumber(360) )  
    Describe your method here...  
    public void setAlter(int alter)  
        this.alter ← alter  
    Describe your method here...  
    public int getAlter ()  
        return this.alter  
    Describe your method here...  
    public void setIstFisch(boolean istFisch)  
        this.istFisch ← istFisch  
    Describe your method here...  
    public boolean getIstFisch ()  
        return this.istFisch
```