Übung Java Rectangle Klasse

Ausgangslage

Mit dieser Übung soll die Klasse Rectangle entsprechend dem folgenden UML-Diagramm programmiert werden.Die Klasse Rectangle soll über die Klasse TestRectangle wie folgt getestet werden:package ch.std.jegl.rectangle.test;

import ch.std.jegl.rectangle.Rectangle;

class TestRectangle {
  public static void main(String[] args) {
    Rectangle r = new Rectangle();
    System.out.println("r.height: " + r.height);
    System.out.println("r.width: " + r.width);
  }
}

Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt:Erzeugen Sie die Datei Rectangle.java mit einem geeigneten Editor.In Eclipse eröffnen Sie eine neue Klasse am einfachsten über das Menu New-> Class:Geben Sie jeder Klasse neben dem Namen ein Package mit.Programmieren Sie die Klasse Rectangle gemäss obiger Beschreibung aus.Erstellen Sie die Datei TestRectangle.java und programmieren Sie die Klasse gemäss der Aufgabenbeschreibung aus.Kompilieren Sie die beiden Dateien und testen Sie das Resultat indem Sie das Programm TestRectangle via Run ausführen.

Lösung

Eine mögliche Lösung finden Sie hier

Kontakt

Simtech AG
Finkenweg 23
3110 Münsingen
Schweiz

Impressum

Das Copyright für sämtliche Inhalte dieser Website liegt bei Simtech AG, Schweiz.
Beachten Sie auch unsere Hinweise zum Urheberrecht, Datenschutz und Haftungsauschluss.
Jeder Hinweis auf Fehler nehmen wir gerne entgegen.

Copyright

2024 Simtech AG, All rights reserved, Powered by stack.ch written in Golang by Daniel Schmutz