

## Übung Java RectangleApplet Class (deprecated)

### Ausgangslage

Mit der Übung Rectangle (Class) haben Sie die Klasse Rectangle programmiert und an der Konsole angezeigt. Mit dieser Übung soll diese Rectangle Klasse zum Anzeigen von grafischen Rechtecken innerhalb eines Applets verwendet werden. Der folgende ScreenShot zeigt die Zielanwendung auf: Für die Lösung dieser Aufgabe ist im Applet die Methode `paint(Graphics g)` zu überschreiben. Die Darstellung der Rechtecke kann mit den folgenden Methoden erfolgen: `public void drawRect(int x, int y, int width, int height)`; `public void fillRect(int x, int y, int width, int height)`

### Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt: Erweitern Sie die Klasse Rectangle mit den Attributen `x` und `y` vom Typ `int`. Das UML Klassendiagramm: Programmieren Sie die Klasse RectangleApplet in der Datei RectangleApplet.java aus, indem Sie das Grundgerüst erstellen und die Methode `paint(Graphics g)` überschreiben. Das folgende Listing zeigt das Grundgerüst: 

```
package ch.std.jegl.rectangle.applet;
import java.applet.Applet;
import java.awt.Color;
import java.awt.Graphics;
public class RectangleApplet extends Applet {
    public void paint(Graphics g) {
    }
}
```

 Programmieren Sie die Methode `paint(...)` gemäss der Aufgabenstellung aus. Testen Sie das Applet im appletviewer, run as applet.

### 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 Haftungsausschluss. 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

<https://www.simtech-ag.ch/java-11-kurse-kurs-8-einführung-ressourcen-übungen-oo>