

Übungsblatt 5- EIPNF WS 16/17

Besprechung des Übungsblatts erfolgt am 08.12. & 11.12.

Aufgabe 1:

Gegeben ist der Code aus der Vorlesung. Um die Funktionalität der Klasse `RotatingRect` zu vervollständigen, muss ihre Animation noch fertiggestellt werden. Dazu soll das Rechteck abhängig vom `animationCounter` rotiert werden. Dazu sind folgende Schritte nötig.

1. Zeichne das Rechteck so, dass dessen Mittelpunkt auf dem Ursprung des Koordinatensystems liegt.
2. Rotiere das Rechteck abhängig vom `animationCounter`. Denke daran: Wir rotieren mit einem Faktor gleich dem Bruchteil von 2π (2π entspricht einer Drehung um 360°)
3. Verschiebe das Rechteck an seine Zielkoordinaten.
4. Deklariere und erzeuge ein Objekt dieser Klasse und lasse es dir anzeigen.

```

void setup () {
  size(600,400);
}

void draw () {
  background(0);
  // Aufruf von .animate()
}

void keyPressed () {
  println("DOWN: " + key);
  // Aufruf von .start(key)
}

void keyReleased () {
  println("UP: " + key);
  // Aufruf von .stop(key)
}

// Neuer Tab: Interfaces -----
interface Triggerable {
  void start(char keyInput);
  void stop(char keyInput);
}

interface Animateable {
  void animate();
}

```

```
// Neuer Tab: Animation -----  
class Animation implements Animateable, Triggerable {  
    char triggerKey;  
    int animationCounter;  
  
    public Animation (char triggerKey) {  
        this.triggerKey = triggerKey;  
        animationCounter = 0;  
    }  
  
    void start (char keyInput) {  
        if (keyInput == triggerKey && animationCounter == 0) {  
            animationCounter = 1;  
        }  
    }  
  
    void stop (char keyInput) {  
        if (keyInput == triggerKey) {  
            animationCounter = 0;  
        }  
    }  
  
    void animate () {}  
}  
  
// Neuer Tab: RotatingRect -----  
class RotatingRect extends Animation {  
    int x,y;  
  
    public RotatingRect (int x, int y, char triggerKey) {  
        super(triggerKey);  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
    }  
  
    void animate () {  
        if (animationCounter>0) {  
            animationCounter++;  
  
            // verschiebe Rechteck  
            // rotiere Rechteck  
            // zeichne Rechteck  
        }  
    }  
}
```

Aufgabe 2:

Schreibe nun eine Klasse `ColorCircle`, die eine Kind der Klasse `Animation` ist. Diese soll auf Tastendruck einen Kreis zeichnen der stets mit einer zufälligen Farbe gefüllt wird.

1. Führe bei Bedarf neue Felder ein.
2. Schreibe Konstruktor.
3. Überschreibe `animate`.