

Übungsblatt 10

Aufgabe 1:

Der folgende Programmcode soll hier beschriebene Funktionalität umsetzen, finden sie die 3 Fehler und beschreiben deren Konsequenzen für das Programm. In jedem Block hat sich genau ein Fehler eingeschlichen:

Das folgende Programm soll bei jedem Durchgang der draw-Methode den aktuellen Maus-Y Wert in ein Array speichern. Dieses enthält 60 int Werte. Das Ziel der Y Koordinate ist das jeweilige sechzigstel in dem sich die Maus entlang der X-Achse befindet. Es werden sechzig Rechtecke gezeichnet, die von der Oberseite des Fensters nach unten ragen. Diese beziehen ihre Höhe aus dem zuvor befüllten Array.

```
//(1)
int [] yCoo;

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

//(2)
void draw () {
  backGround(0);
  yCoo [mouseX/10] = mouseY;

  // (3)
  for (int i=0; i<60; i++) {
    fill(0,255,0,100,0);
    rect(i*10,0,10,yCoo[i]);
  }
}
```

Aufgabe 2:

Zeichne den Szenen-Baum.

```
public class Main extends Application {  
  
    @Override  
    public void start(Stage primaryStage) throws Exception{  
        Group root = new Group();  
  
        Circle c = new Circle(150,100,50);  
        root.getChildren().add(c);  
  
        Rect r = new Rect(150,200,50,50);  
  
        Group g = new Group();  
        root.getChildren().add(g);  
  
        g.getChildren().add(new Circle(10,10,10));  
        g.getChildren().add(new Circle(200,200,10));  
        g.getChildren().add(new Group());  
  
        primaryStage.setTitle("Hello World");  
        primaryStage.setScene(new Scene(root, 300, 275));  
        primaryStage.show();  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        launch(args);  
    }  
}
```

