

1. Objektorientierte Modellierung

Das Verkehrsprojekt beinhaltet die Simulation einer Kreuzung. Wir reduzieren das Problem auf so wenig wie möglich (d.h. Wir nehmen erst nur AMPELN).

Da eine AMPEL aus drei LAMPEN besteht, beginnen wir mit der Klasse LAMPE:

LAMPE
int x int y
FarbeSetzen(String Farbe) PositionSetzen(int x, int y)

In BlueJ können wir Objekte der Klasse LAMPE durch Rechtsklick und „new LAMPE()“ erstellen. Methoden führen wir durch Rechtsklick auf dem (roten) Objekt aus oder mit dem Codepad.

Bsp.:

Objekt: l1 : LAMPE

Codepad: l1.FarbeSetzen(„rot“);
 (Punktnotation) (Parameter)