



**Beispiele:**

1) Die Methode `LinienfarbeSetzen` hat als Übergabeparameter eine bestimmte Farbe.

`rechteck1.LinienfarbeSetzen( blau )`

Name des Objekts    Name der Methode    Übergabeparameter; in diesem Fall die Farbe blau

2) Die Methode `inDenVordergrundSetzen` hat keinen Übergabeparameter.

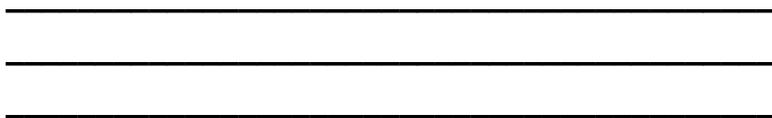
`rechteck1.inDenVordergrundSetzen( )`

Name des Objekts    Name der Methode    kein Übergabeparameter, also leere Klammern

**Wie sieht eine Klassenkarte aus?**

In der **Klassenkarte** der Klasse **RECHTECK** sind erst die Attribute aufgezählt und dann alle Methoden.

Wie wir bereits gelernt haben, ist eine Klasse ein Bauplan für Objekte mit gleichen Eigenschaften. Wir erweitern dieses Verständnis nun um Methoden:



Ein konkretes Objekt einer Klasse kann dann alle Methoden dieser Klasse ausführen.

Beispiel:

Die Klasse **RECHTECK** hat unter anderem die Methode `FüllfarbeSetzen(Füllfarbe)`. Das bedeutet, ein Objekt dieser Klasse (zum Beispiel das Objekt `rechteck1`) kann seine Füllfarbe ändern.

RECHTECK	Name der Klasse <i>Verwende nur Großbuchstaben.</i>
Linienfarbe Linienart Linienstärke Füllfarbe Winkel Länge Breite DiagonalenschnittpunktX DiagonalenschnittpunktY	Attribute (Referenzattribute und primitive Attribute) der Klasse
zeichnen( ) verschieben( x-Verschiebung,y-Verschiebung ) strecken( Faktor ) streckenMitZentrum( ZentrumX,ZentrumY,Faktor ) drehen( Drehwinkel ) drehenUm( DrehpunktX,DrehpunktY,Drehwinkel ) LinienfarbeSetzen( Linienfarbe ) LinienartSetzen( Linienart ) LinienstärkeSetzen( Linienstärke ) inDenVordergrundSetzen( ) inDenHintergrundSetzen( ) eineEbeneNachVorneSetzen( ) eineEbeneNachHintenSetzen( ) kopieren( ) ausschneiden( ) FüllfarbeSetzen( Füllfarbe ) winkelSetzen( Winkel ) streckenLängeBreite( Faktor,Länge,Faktor,Breite ) DiagonalenschnittpunktSetzen( x,y ) LängeSetzen( Länge ) BreiteSetzen( Breite )	Methoden der Klasse <i>Nach dem Methodennamen folgt immer „()“.</i> <i>Bei Methoden mit einem oder mehreren Übergabeparametern stehen diese in den Klammern.</i>

Name des Objektes und zugehörige Klasse  
*Verwende folgende Schreibweise:  
Objektname : Klassenname*

**Wie sieht eine Objektkarte aus?**

In der Objektkarte sind die Attribute der dazugehörigen Klasse, sowie konkrete Werte des Objekts dafür zu finden.

Die Objektkarte ist somit eine Beschreibung des Zustands (in unserem Fall des Aussehens) des Objektes .

rechteck1:RECHTECK

Linienfarbe = schwarz  
Linienart = durchgezogen  
Linienstärke = 0.10 mm  
Füllfarbe = meeresgrün  
Winkel = 0.00°  
Länge = 14.55 cm  
Breite = 5.72 cm  
DiagonalenschnittpunktX = 9.92 cm  
DiagonalenschnittpunktY = 24.42 cm

Attribute mit den Attributwerten des Objekts  
*Verwende folgende Schreibweise:  
Attribut = Attributwert*

**ACHTUNG:** Objektkarten enthalten keine Methoden, sondern nur Attribute mit den jeweiligen Attribut-Werten. Klassenkarten enthalten Attribute ohne Werte und Methoden.

## Wie kann man durch Methodenaufrufe in ObjectDraw zeichnen?

Im Zeichenfenster von ObjectDraw siehst du ganz unten eine Konsole zur Eingabe mit der Tastatur.

Hier kannst du nun Methoden auf Objekten ausführen. Benutze dazu die **Punktschreibweise**.



Gibt man in ObjectDraw in der Konsole einen **Objektnamen** gefolgt von einem Punkt ein, so erscheint ein Kontextmenü mit möglichen Methoden.

Daraus kannst du dir die gewünschte Methode per Maus oder Tastatur aussuchen. Klicke dazu entweder auf die entsprechende Methode oder wähle diese mit den Pfeiltasten aus und bestätige deine Wahl mit der Enter-Taste. Die Methode wird automatisch in die Konsole eingefügt und du musst sie nicht abtippen.

