

Abend 4

Übung : Erweitern von Klassen durch Vererbung

Ziel, Inhalt

- Wir erweitern die Klassen, die wir zum Zeichnen mit TsuZeichnen verwenden. Dabei wenden wir die Vererbung an um die Klassen zu spezialisieren

Abend 4 Übung : Erweitern von Klassen durch Vererbung	1
Ziel, Inhalt	1
Erweitern von Klassen durch Vererbung	2
Übung 1: Eine rote Zeichenfläche	2
Übung 2: Ein <<-operator für die Klasse Text	2

Erweitern von Klassen durch Vererbung

Übung 1: Eine rote Zeichenfläche

Die erste Übung dient dazu selber eine Klasse zu erstellen, die von einer anderen abgeleitet ist.

Erstelle ein neues Projekt und hole die das TsuZeichnen rein! Das heisst kopiere Dir das exe und die Klassen in das neue Verzeichnis. Füge die Klassendateien in das Projekt ein.

Erzeuge eine neue Klasse z.B. *RoteZeichenflaeche* und leite diese von der Klasse *Zeichenflaeche* ab.

Schreibe einen passenden Konstruktor, so dass die Zeichenfläche rot wird. Verhindere auch, dass die Farbe nachträglich noch geändert wird, indem du die Methode zum Farbe ändern redefinierst.

Übung 2: Ein <<-operator für die Klasse Text

Leite jetzt von der Klasse Text ab ein neue Klasse ab. Überschreibe hier den <<-operator für verschiedene Datentypen, so dass man ein Objekt deiner neuen Klasse ähnlich wie das cout-Objekt verwenden kann.