

Arbeitsplan

Füllfarbe einbauen

Arbeitsplan

- Ziel:
Im Grafikfenster sollen auch Objekte mit Füllfarbe dargestellt werden können
- Ausgangspunkt:
Projekte *Raumplaner-Gui-Mausereignisse-5.zip*
Präsentation
OO-Python-P08-e Einbau der Füllfarbe.pdf

Arbeitsplan

Schritt 0:

- Zeichenflaeche kann Objekte mit Füllfarbe darstellen.
- Prüfen Sie, woran das liegt und weshalb uns das bisher nicht aufgefallen ist.

Arbeitsplan

Schritt 1:

- Bauen Sie in die Klasse Moebel ein Attribut für die Füllfarbe ein, Standardwert None.
- Implementieren Sie Set-Methode (AendereFuellFarbe) und Get-Methode
- Originalfarbe zurückgeben für das Speichern

Arbeitsplan

Schritt 2:

- Ändern Sie die Konstruktoren von Moebel und den konkreten Moebelklassen passend.

Arbeitsplan

Schritt 3:

- Erweitern Sie den Konfigurationsdialog um die Füllfarbe.

Arbeitsplan

Schritt 4:

- Realisieren Sie die Kommunikation in der Klasse RaumplanerModell

Arbeitsplan

Schritt 5:

- Testen Sie das Laden der Möbel aus den bisherigen Pickle-Dateien.
- Testen Sie das Erzeugen und Speichern einer neuen Möblierung.
- Testen Sie das Konfigurieren in beiden Fällen.

Arbeitsplan

Materialien

- Projekt *Raumplaner-Gui-Mausereignisse-5.zip*
- Präsentation
OO-Python-P08-e Einbau der Fuellfarbe.pdf