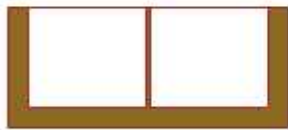
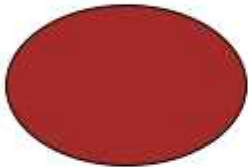
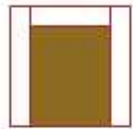


Einbau der Füllfarbe



Einbau der Füllfarbe

Einbau der Füllfarbe

- Bisher haben wir den Einsatz der Füllfarbe bei den Möbelobjekten vermieden.
- Das passt durchaus zu der Anwendung Raumplaner, da eine Darstellung des Umrisses und von Teillinien passend ist.

Einbau der Füllfarbe

- Die Klasse `Zeichenfaeche` im Modul `grafikfenster.py` kann die Objekte bereits mit Füllfarbe darstellen.
- Ihr Fehlen wird abgefangen mit

```
try:
    fuellFarbe=objekt.GibFuellFarbe()
except AttributeError as e:
    fuellFarbe=None
if fuellFarbe!=None:
    ...
```

Einbau der Füllfarbe

- Wir implementieren die Methode `GibFuellFarbe` in `Moebel`

```
def GibFuellFarbe(self, original=False):  
    """Get-Methode fuer die Füllfarbe,  
    gibt bei True nicht hell grau zurück"""  
    if original: return self.__ff  
    if self.__ausgewaehlt: return "LIGHT GREY"  
    return self.__ff
```

Einbau der Füllfarbe

- Dazu benötigen wir das Attribut, gesetzt im Konstruktor von Moebel

```
self.__ff = None
```

und eine
Set-Methode

```
def AendereFuellFarbe(self, neueFarbe):  
    """Verändernde Methode fuer die Füllfarbe"""  
    self.__ff = neueFarbe  
    self.Update()
```

Einbau der Füllfarbe

- Passen Sie die Konstruktoraufrufe von Moebel und allen konkreten Moebelklassen durch eine Ergänzung an:

`fuellfarbe = None, # Zeile einfügen`

Einbau der Füllfarbe

- Der Versuch, die Objekte aus den bisherigen pickle-Daten zu erzeugen ist erfolgreich.
- Konfigurationen funktionieren aber nur mit neu erzeugten Objekten!
- Der Grund ist:
Die alten Objekte bringen das Attribut `self.__ff` nicht mit!
- Hier zeigt sich ein Nachteil von Pickle:
Änderungen am Modell bereiten Probleme beim Wiederherstellen der Objekte.