

Fragen, Antworten, Kommentare zur aktuellen Vorlesung

Denken Sie bitte daran, die beiden Lehrevaluationen zur Vorlesung und Ihrem Praktikum (Links waren in den E-Mails) auszufüllen.

Hinweis: Die Diskussion einer Beispiellösung zur Aufgabe 14 mit der Verknüpfung der Klassen zu graphischen Objekten mit dem Interaktionsbrett finden Sie unter https://youtu.be/_DqI8D0efdA (44:13).

Frage: In 17 a) in der Klasse Punkt funktioniert meine folgende Methode nicht:

```
boolean istOk(int x, int y) {
    if (0 < this.x < 360 && 0 > this.y > 440) {
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}
```

Antwort: Nicht Teil des Problems, aber deutlich wichtiger ist die Parameterliste, die überhaupt keinen Sinn ergibt. Sie sollen einen Punkt überprüfen, d. h. es geht um das Punktobjekt selbst (this) und seine Eigenschaften. Diese Eigenschaften stehen in this.x und this.y, also sind die Parameter hier überflüssig; genauer ist dies objektorientiert falsch gedacht.

Das andere Problem ist, dass die mathematisch korrekte Schreibweise $0 < \text{this.x} < 360$ so nicht in Programmen funktioniert, der Ausdruck muss einfach in zwei mit Und verknüpfte Ausdrücke zerlegt werden. [Als Randnotiz, man erhält einen Typfehler, da $0 < \text{this.x}$ erstmal nach true oder false ausgewertet wird und dann für diesen Booleschen Wert < 360 versucht wird auszuwerten.]

Nebenbei, die kürzere, aber erst später (ab 2. Semester) immer zu nutzende Schreibweise ist

```
public boolean istOk() {
    return this.x > 0 && this.x < 360 && this.y > 0 && this.y < 440;
}
```