

## Übungsblatt 10

Abgabe bis Dienstag, den 17. Juli um 14:00 Uhr

### Aufgabe 1 (18 Punkte)

Schreiben Sie ein Programm *AnimationMain*, dass Zeichen auf den Umkreisen von verschiedenen geometrischen Objekten laufen lässt (siehe Vorführung in der Vorlesung).

Im Vorlesungs SVN finden Sie eine Datei *AnimationMain.cpp* mit der Implementierung der *main* Funktionen, sowie einigen Kommentaren zur Realisierung.

Wie aus dem Code dort ersichtlich gibt es drei Typen von Objekten: *AnimatedCircle*, *AnimatedSquare* und *AnimatedTriangle*. Implementieren Sie die entsprechende Klassen sowie eine gemeinsame abstrakte(!) Oberklasse *AnimatedObject*.

Beachten Sie die Hinweise aus der Vorlesung zur Vererbung sowie zur Realisierung der Animation.

Schreiben Sie wie immer zu jeder nicht-trivialen Methode einen Test. Für die *animationStep* Methode reichen zwei Testfälle pro Klasse.

### Aufgabe 2 (2 Punkte)

Laden Sie wie gehabt alle Code-Dateien und das Makefile in unser SVN hoch, in einem neuen Unterverzeichnis *uebungsblatt-10*, und stellen Sie sicher, dass nach Ihrem letzten commit auf Jenkins alles durchläuft.

Laden Sie ebenfalls wie gehabt eine Datei *erfahrungen.txt* hoch, in der Sie kurz Ihre Erfahrungen, insbesondere Schwierigkeiten, mit dem 10. Übungsblatt und der Vorlesung dazu beschreiben.