

Dokumentation der Klasse "TAmpel"

Beschreibung der Klasse:

Es handelt sich um das Modell einer Ampel, die nur die Farben rot und grün besitzt. Die Ampeln werden immer senkrecht auf dem Bildschirm dargestellt. Sie haben eine Länge von 32 und eine Breite von 16 Pixeln.

Protokoll der Dienste / Methoden

Konstruktor **init**

Vorher: --

Nachher: Die Ampel ist an der Stelle (0,0) mit dem Winkel 0° erzeugt worden und sichtbar (gezeichnet).

Auftrag **setzePosition(pXpos, pYpos : Zahl)**

Vorher: Die Ampel ist erzeugt worden

Nachher: Die Ampel verschwindet und erscheint an der angegebenen Position.

Auftrag **schalte**

Vorher: Die Ampel zeigt eine Farbe an.

Nachher: Die Ampel hat die Farbe gewechselt.

Anfrage **Ampelfarbe : ganzeZahl**

Frage: Welche Farbe hat die Ampel?

Antwort: rot / grün

Auftrag **setzeWinkel (pWinkel:ganzeZahl)**

Vorher: Die Ampel ist erzeugt worden.

Nachher: Die Ampel verschwindet und wird unter dem angegebenen Winkel an ihrer aktuellen Position neu gezeichnet.
Angenommen werden nur die Winkelwerte 0, 90, 180 und 270 !!

Anfrage **xPos : Zahl**

Vorher: Die Ampel ist erzeugt worden.

Nachher: Diese Anfrage liefert die horizontale Position der oberen linken Ecke der Ampel

Anfrage **yPos : Zahl**

Vorher: Die Ampel ist erzeugt worden.

Nachher: Diese Anfrage liefert die vertikale Position der oberen linken Ecke der Ampel

Anfrage **Winkel : ganzeZahl**

Vorher: Die Ampel ist erzeugt worden.

Nachher: Diese Anfrage liefert die momentane Standrichtung der

Destruktor **GibFrei**

Vorher: Die Ampel ist erzeugt worden.

Nachher: Die Ampel ist aus dem Speicher gelöscht und steht nicht mehr zur Verfügung. Ihr Bild ist allerdings noch auf dem Bildschirm zu sehen.