

## Dokumentation der Klasse "TAuto"

### **Beschreibung der Klasse:**

Ein Auto ist ein Modell eines Autos, das sich ähnlich wie der Zeichenstift auf dem Bildschirm bewegen kann.  
Autos haben alle eine Länge von 60 und eine Breite von 30 Pixel.

### Protokoll der Dienste / Methoden

#### Konstruktor **init()**

Vorher: --  
nachher: Das Auto ist an der Stelle (0,0) mit Fahrtrichtung nach rechts(Winkel = 0) erzeugt worden und sichtbar (gezeichnet).

#### Auftrag **setzePosition(pxPos: Zahl; pyPos: Zahl)**

Vorher: Das Auto ist erzeugt worden  
Nachher: Das Auto wird auf eine bestimmte Position gesetzt

#### Auftrag **fahre(Strecke: Zahl)**

Vorher: Das Auto ist auf einer bestimmten Position des Bildschirms  
Nachher: Das Auto hat sich um die angegebene Strecke nach vorne bewegt

#### Auftrag **drehe(pWinkel: Zahl)**

Vorher: Das Auto ist auf einer bestimmten Position des Bildschirms  
Nachher: Das Auto hat sich um den angegebenen Winkel (gegen den Uhrzeigersinn) gedreht.

#### Anfrage **xPosVorne()**

Nachher: Gibt die horizontale Position der vorderen Wagenmitte an

#### Anfrage **vPosVorne()**

Nachher: Gibt die vertikale Position der vorderen Wagenmitte an

#### Anfrage **xPosHinten()**

Nachher: Gibt die horizontale Position der hinteren Wagenmitte an

#### Anfrage **yPosHinten()**

Nachher: Gibt die vertikale Position der hinteren Wagenmitte an

#### Anfrage **Winkel()**

Nachher: Gibt den Winkel des Autos an

#### Destruktor **gibfrei()**

Vorher: --  
nachher: Das Auto ist aus dem Speicher gelöscht und steht nicht mehr zur Verfügung. Sein Bild ist allerdings noch auf dem Bildschirm zu sehen.