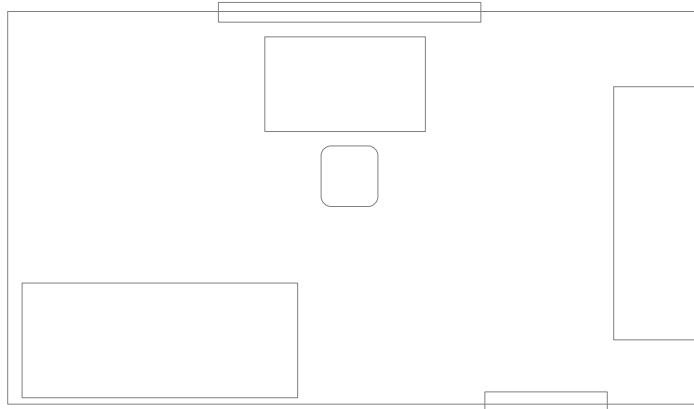


3. Zimmer

- Starte Libre Office.
- Speichere die Datei in deinem Verzeichnis unter dem Namen *Zimmerplan*.
- Erstelle nun mit den Grafikobjekten einen ungefähren **Grundriss deines Zimmers** (Wände, Türe, Fenster). Verwende dazu **nur schwarze Linien**.
- Zeichne in den Grundriss **einige Möbelstücke** (z.B. Bett, Schreibtisch, Stuhl) ein. Verwende dazu nur Objekte mit **schwarzer Linienfarbe** und **ohne Füllfarbe**.

Beispiel:



Die Objekte, die du in deinem Zimmerplan verwendet hast, haben verschiedene Attribute.

Beispiele:

Wenn du den Wert eines Attributs ändern möchtest, dann gibst du dem Objekt eine gewisse Botschaft. Das Objekt reagiert darauf mit einer und ändert dadurch den Wert des Attributs.

Beispiel: Du möchtest die Füllfarbe des Objekts *Schrank* auf *braun* setzen.

Dazu gibst du die Botschaft „Setze Füllfarbe auf braun“ an das Objekt *Schrank* (z.B. über die Menüauswahl).

Das Objekt *Schrank* reagiert auf diese Botschaft mit

Objekte können in der Regel

Damit ein Objekt

Schreibweise:

Verschönere jetzt den Grundriss deines Zimmers, indem du folgende Methoden aufrufst:

1. Fenster.FüllfarbeSetzen(hellblau)
2. Türe.FüllfarbeSetzen(braun)
3. Schrank.LinienbreiteSetzen(0,1cm)
4. Schrank.FüllungSetzen(Schraffur)
5. Bett.LinienfarbeSetzen(rot)
6. Bett.FüllfarbeSetzen(rot)

Ändere noch mindestens fünf weitere Attribute der von dir verwendeten Objekte.

Schreibe die dazu gehörenden Methodenaufrufe auf:

-
-
-
-
-