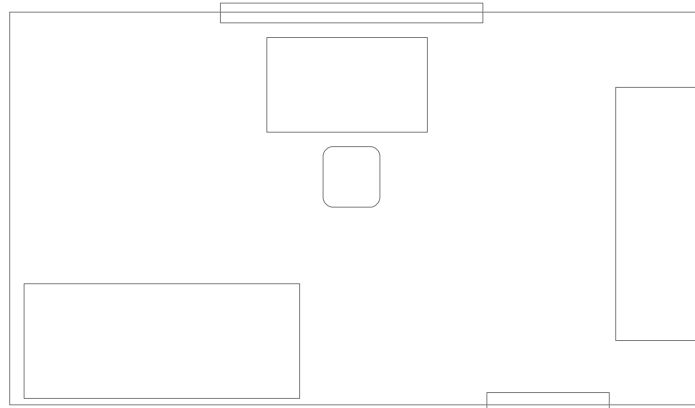


3. Zimmer

- Starte *Libre Office Draw*.
- **Speichere** die Datei in deinem Verzeichnis unter dem Namen **Zimmerplan**.
- Erstelle nun mit den Grafikobjekten einen ungefähren **Grundriss eines 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:

- **Bett.Linienfarbe**
- **Schreibtisch.Linienbreite**
- **Schrank.Füllfarbe**

Wenn du den Wert eines Attributs ändern möchtest, dann gibst du dem Objekt eine gewisse Botschaft. Das Objekt reagiert darauf mit einer **Methode** 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 **der Methode FüllfarbeSetzen(braun)**.

Objekte können in der Regel **festgelegte Methoden ausführen, die vom Programmierer vorgegeben wurden**.

Damit ein Objekt **eine Methode ausführt, muss man ihm dazu den Auftrag geben. Man sagt: man ruft die Methode auf**.

Schreibweise: **Objektname.MethodeName(Wert)**