

Einführung NetBeans 3

Beispielprogramm 1: Rechnen mit Brüchen, prozedural

Erstellen Sie ein Programm zum Rechnen mit Brüchen. Gestalten Sie eine Oberfläche, über die zwei Brüche eingegeben und addiert, subtrahiert, multipliziert und dividiert werden können.

Neben den Methoden für die Rechenoperationen ist es sinnvoll, eine Methode zum Einlesen der Werte aus der Oberfläche zu erstellen. Dafür müssen dann in der Klasse auch Instanzvariablen deklariert werden. Diese sind global für die Klasse gültig und zugreifbar.

Beispielprogramm 2: Rechnen mit Brüchen, objektorientiert

Wie könnte eine Klasse "Bruch" aussehen?

Was soll ein Bruch "wissen" und wofür ist er zuständig?

Welche Attribute braucht jedes Objekt?

Welche Methoden sollte es verstehen und ausführen?

Sind Voreinstellungen über einen Konstruktor sinnvoll?

Braucht man mehr als einen Konstruktor?

Implementieren Sie die Klasse entsprechend dem entwickelten Klassendiagramm.