



Dokumentation der Klasse "Bildschirm"

Klassenname Bildschirm

Oberklasse

Beschreibung Ein Bildschirm ist das Modell des angeschlossenen Computerbildschirms. Auf ihm kann mit Stiften gezeichnet werden. Zu diesem Zweck ist die Zeichenebene auf dem Bildschirm mit einem Koordinatensystem versehen, dessen Ursprung sich in der oberen linken Ecke der Zeichenebene befindet und dessen Achsen horizontal nach rechts und vertikal nach unten gerichtet sind. Die Einheit ist ein Pixel.

Bezugsklassen

Protokoll **Auftrag** init

nachher Der Bildschirm ist mit seiner Zeichenebene initialisiert.

Anfrage breite : GanzeZahl

nachher Diese Anfrage liefert die Breite der Zeichenebene.

Anfrage hoehe : GanzeZahl

nachher Diese Anfrage liefert die Höhe der Zeichenebene.

Auftrag loescheAlles

nachher Die Zeichenebene ist leer.

Auftrag gibFrei

nachher Nachdem eine Taste oder der Mausknopf gedrückt wurde, steht der Bildschirm nicht mehr zur Verfügung, d.h. die Zeichenebene verschwindet.