**1.3) Vektorgrafiken**

Macht man ein Foto, so besteht das digitale Bild aus vielen einzelnen kleinen Punkten

(………………….). Man spricht von einer **Pixelgraphik**.

**Vektorgraphiken** stellen fertige Elemente wie Linien, Kreise, Rechtecke, Dreiecke zur Verfügung.

Man unterscheidet zwischen **Klassen** und **Objekten**. Die **Klasse** ist der übergeordnete Begriff.

Ein Objekt ist eine Kopie einer Klasse. **EOS** (einfache Objektsprache) ist ein solches Vektorgraphikprogramm.

Klassen in EOS: …………………………………………………….

Will man ein Objekt einer Klasse definieren, dann erfolgt zuerst ein Objektname, dann ein Doppelpunkt und die Angabe der Klasse. Der Klassenname ist nicht beliebig.

recht: Rechteck

Definiert man zwei Objekte derselben Klasse, dann geschieht dies wie folgt:

krei1, krei2: Kreis

Die Objekte besitzen Eigenschaften (**Attribute**).

Will man bei einem Rechteck das Attribut hoehe oder breite verändern, muss man das mit Hilfe von Methoden machen. Dies geht mit der Punktschreibweise:

recht.höhe = 40 ………………………………………………………………………

recht.breite = 30 ……………………………………………………………………...

krei1.radius = 20 ……………………………………………………………………...

krei2.füllfarbe = gelb …………………………………………………………………

**Aufgabe:**

Schau dir alle Attribute der Klassen Rechteck, Dreieck und Kreis an und zeichne damit eine Figur deiner Wahl.