

① Öffnen des Projekts:

- Starte Bluej als Admin und klick auf den Reiter „Project“. Öffne das Projekt „shapes“. Das Projekt befindet sich im gleichen Pfad wo auch Bluej installiert ist (i.d.R. C:\Program Files\Bluej\examples\shapes)

- ②
- Kompilier das Programm und erstelle aus den drei verfügbaren Klassen jeweils ein Objekt. Versuche diese mithilfe der Methoden durch den „Raum“ zu bewegen.
 - Versuche nun ein reales Wesen wie beispielsweise ein Haus, Hund oder Baum mit den verfügbaren Klassen zu zeichnen.
 - Ändere die Farbe des Kreises auf rot und sein Durchmesser soll sich nun verdoppeln.

- ③
- Erstelle eine neue Klasse Square2, welche die Eigenschaften der Klasse Square erben soll.
 - Die Klasse Square2 soll nun schon bei der Erstellung eines squares die Farbe yellow annehmen und die Position soll mittig sein.

**Tipp:**

Es ist notwendig die Zugriffsrechte in der Oberklasse zu ändern!