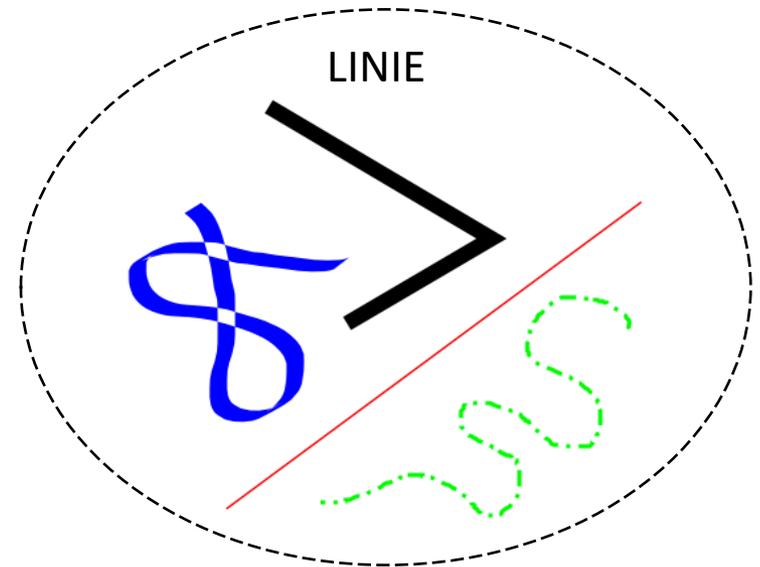
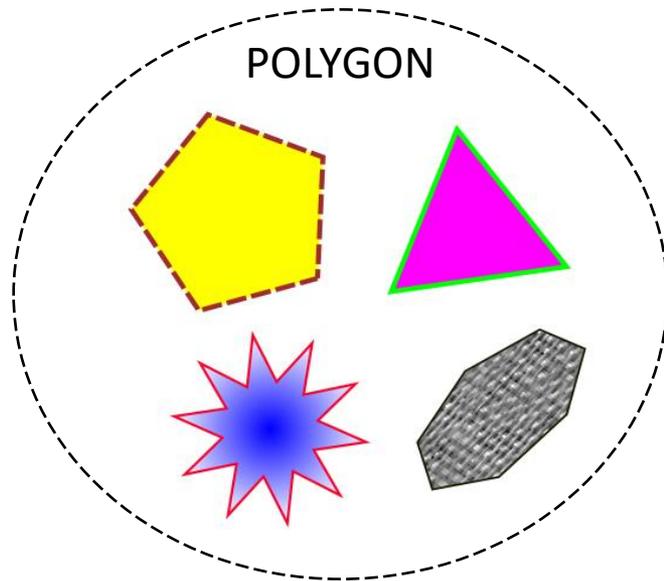
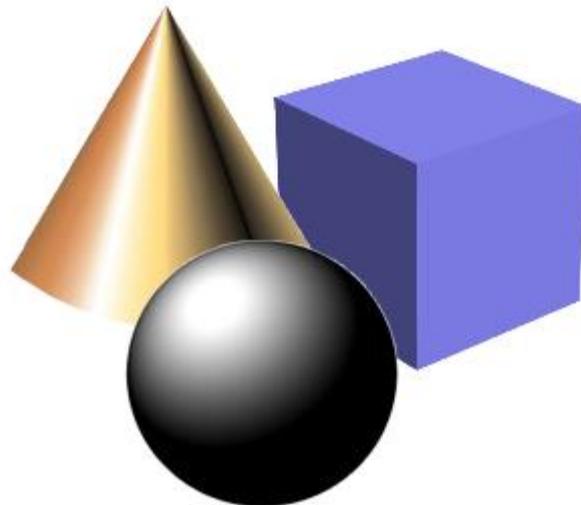


(ausgewählte)  
**Objekt-KLASSEN**  
von  
Inkscape



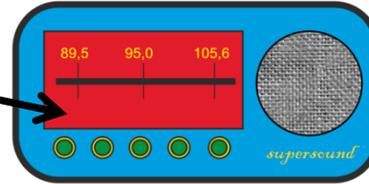
→ Jedes konkrete Objekt einer Klasse besitzt unterschiedliche Attributwerte.

# Beschreibung von Vektorobjekten



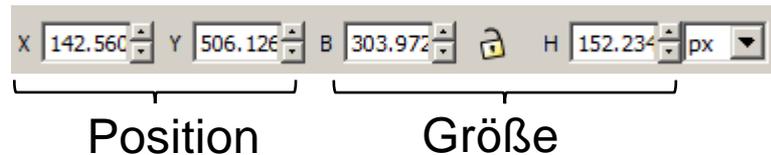
# Attribute und Attributwerte von Vektorobjekten:

*Betrachtung des roten Rechtecks!*



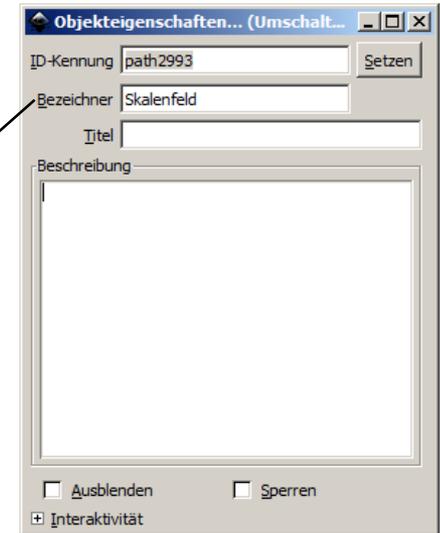
- Jedes Objekt einer Vektorzeichnung wird durch eine ID-Kennung eindeutig identifiziert und kann mit einem **Bezeichner** (Namen) versehen werden.
- Jedes Objekt besitzt auf der Zeichenfläche eine bestimmte **Position** (x, y) und eine bestimmte **Größe** (b, h).

→ Symbolleiste:

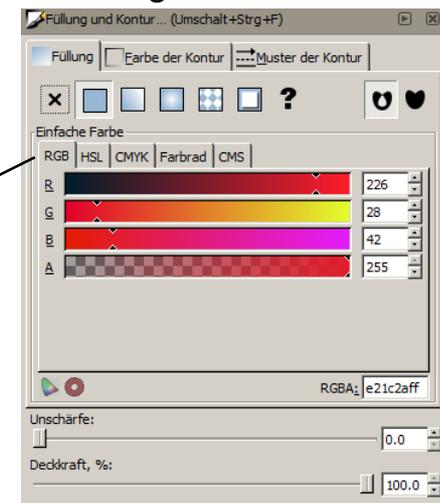


- Jedes Objekt besitzt eine bestimmte **Füllung** (Farbe, Verlauf, Muster, ...) und eine bestimmte **Kontur** (Farbe, Art, ...).

Menü: Objekt  
- Objekteigenschaften

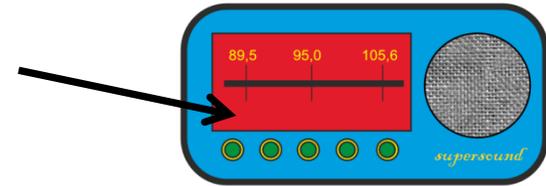


Menü: Objekt  
- Füllung und Kontur ...



## Objektbeschreibung:

*Betrachtung des roten Rechtecks !*



(1) Objektkarte:

Skalenfeld: RECHTECK	
Position:	(4,0 ; 14,5)cm
Größe:	(8,7 ; 4,3)cm
Füllung:	(einfarbig; rot)
Kontur:	(durchgängig; schwarz; 1,0mm)

(2) Punktnotation:

Skalenfeld.Position=(4,0;14,5)cm

Skalenfeld.Größe=(8,7; 4,3)cm

Skalenfeld.Füllung=(einfarbig; rot)

Skalenfeld.Kontur=(durchgängig;  
schwarz;  
1,0mm)

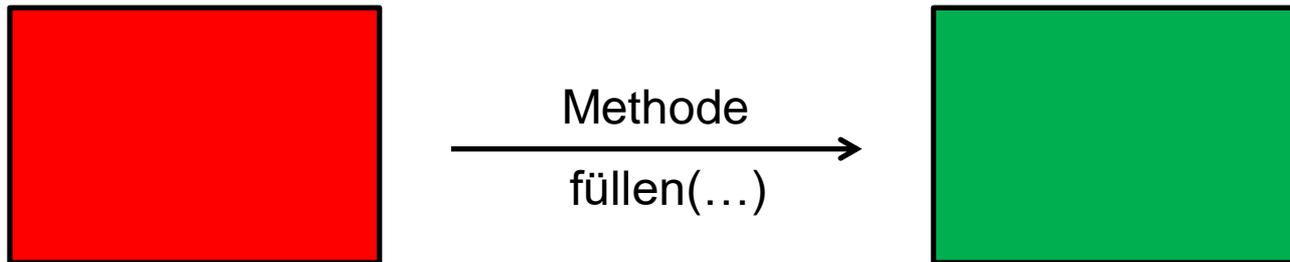
## Methoden von Vektorobjekten:

Methoden beschreiben die **Funktionalität** von Objekten:

- ▶ *Was kann man mit einem Objekt tun ?*
- ▶ *Was kann ein Objekt tun ?*

Beispiel:

*Das Objekt **Rechteck** soll einfarbig grün eingefärbt werden ...*



Methoden können z.B. die Attributwerte eines Objektes ändern.  
Die neuen Attributwerte werden (in der Klammer) als Parameter übergeben.

Objektschreibweise:

allgemein:      Objektname.Methode(*Parameter*)

Bsp. (s.o.):      Rechteck.füllen(grün)

## ausgewählte Methoden für Vektorobjekte:

erstellen(KLASSE)	Erzeugt ein neues Objekt (Instanz) der angegebenen KLASSE
bezeichnen(Name)	Bezeichnet das ausgewählte Objekt
skalieren(Breite, Höhe)	Passt die Größe entsprechen der Angaben an
positionieren(waagerecht, senkrecht)	Positioniert das Objekt entsprechend der Angaben

*(Die Position bezieht sich auf die linke untere Ecke des Dokuments)*

füllen(Art, Farbe, ...)	Füllt das Objekt ...
umranden(Art, Farbe, Breite)	Passt den Umriss entsprechend der Angaben an

löschen( )	} dublizieren( )
kopieren( )	
einfügen( )	

...

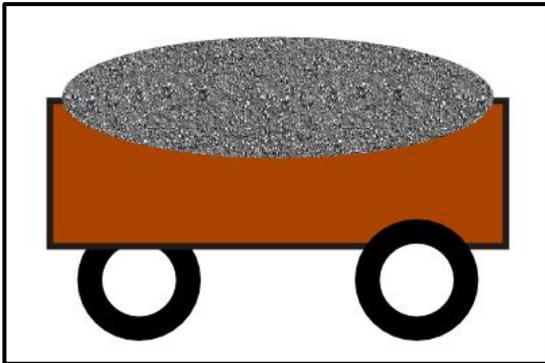
# Übung:

→ Datei: wagen.svg



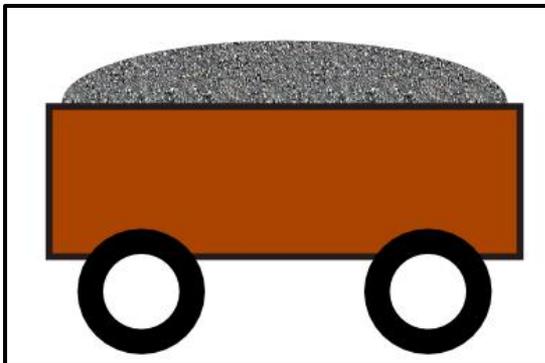
einzelnes Objekt

→ Objektkarte



Anwendung aller Objektmethoden

*Die Lage (Reihenfolge) der Objekte stimmt nicht*



Korrekte Anordnung aller Objekte

*zusätzliche Gruppierung aller Objekte*