
Programmieren in Java<http://proglang.informatik.uni-freiburg.de/teaching/java/2017/>

shapes-error*Fehlersuche: **shapes***

Woche 10 Aufgabe 3/4

Herausgabe: 2017-07-04

Abgabe: 2017-07-22

Achtung: beachten Sie unbedingt die allgemeinen Hinweise zur Abgabe auf der Homepage.

Project **shapes-error**Package **shapeserror**

Klassen

Test
@Test public void bad()
@Test public void good()

Im Skelett zu dieser Aufgabe finden Sie Klassen wie sie ähnlich in der Aufgabe w07/shapes vorkamen. Eine Klasse entspricht dabei nicht ihrer Spezifikation.

Schreiben Sie einen Unit-Test **bad** der den Fehler aufzeigt. Korrigieren Sie außerdem den Fehler, indem Sie neue Klassen implementieren und prüfen Sie diese mit einem zu **bad** äquivalenten Test **good**. Das heißt, der Test **bad** soll in Ihrer Abgabe fehlschlagen, aber **good** soll erfolgreich sein.

Achtung: Für diese Aufgabe zählen die Tests von Jenkins **nicht**; ihr/e Tutor/in prüft die Abgabe manuell. Ist die Aufgabe komplett richtig gelöst, gibt es zwei Punkte; Abzüge liegen im Ermessen ihrer Tutorin/ihres Tutors.