Fingerübungen OOP

Quadratische Funktion

Das Projekt enthält eine Klasse, die eine quadratische Funktion modelliert.

- Überlege, welche Informationen gespeichert werden müssen, um eine quadratische Funktion vollständig zu beschreiben.
- Schreibe einen Konstruktor, um eine quadratische Funktion zu erzeugen.
- Die Klasse soll die folgenden Methoden anbieten:
  - `getFunktionswert(double x)`: liefert den Funktionswert an einer Stelle x
  - `getScheitelX()`: liefert den x-Wert des Scheitels
  - `getScheitelY()`: liefert den y-Wert des Scheitels
  - `getAnzahlNullstellen()`: liefert die Anzahl der Nullstellen

Ersetzen an den Stellen, an denen noch TODO steht, den bestehenden Code durch deine Implementation. Klicke links auf "Tests starten", um automatisch 100 Testfälle ausführen zu lassen - so kannst du überprüfen, ob deine Lösung stimmt.

From:
https://www.info-bw.de/ -

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:fingeruebungen:start?rev=1710234567

Last update: **12.03.2024 09:09**