

Übersicht wichtiger Fehlermeldungen

```
*/  
protected void zeichne()  
{  
    if (istSichtbar)  
    {  
        Shape figur = gibAktuelleFigur();  
    }  
}
```

cannot find symbol - method gibAktuelleFigur()

Die Methode, auf die verwiesen wird ist nicht vorhanden oder nicht sichtbar

```
*/  
* Berechnet das zu zeichnende Shape an  
* [ Zum Anzeigen der Attributwerte über  
* auf public gesetzt werden. ]  
*/  
protected Shape gibAktuelleFigur()
```

cannot find symbol - class Shape

Die Klasse, auf die verwiesen wird ist nicht vorhanden oder die Bibliothek fehlt

```
AffineTransform t1 = new AffineTransform();  
t1.rotate(Math.toRadians(orientierung), gibMitteX(), gibMitteY());
```

cannot find symbol - method gibMitteX(); maybe you meant: gibMitteY()

Die Methode, auf die verwiesen wird ist nicht vorhanden oder nicht sichtbar,
der Compiler schlägt alternativ eine ähnlich geschriebene Methode vor

```
/**  
 * Berechnet das zu zeichnende Shape anhand der gegebenen Daten  
 * [ Zum Anzeigen der Attributwerte über Inspect muss hier die Sichtbarkeit  
 * auf public gesetzt werden. ]  
 */  
private Shape gibAktuelleFigur()
```

gibAktuelleFigur() in Stuhl cannot override gibAktuelleFigur() in Moebelstueck; attempting to assign weaker access privileges; was protected

Die Methode der Subklasse versucht die Methode der Oberklasse zu überschreiben,
hat hierfür aber nicht die passende Sichtbarkeit