

```

import java.awt.Rectangle;
import java.awt.Shape;
import java.awt.geom.GeneralPath;
import java.awt.geom.AffineTransform;

/**
 * Ein Stuhl, der manipuliert werden kann und sich selbst auf einer Leinwand
 * zeichnet.
 * Er erbt von der Klasse Moebelstueck.
 *
 * @author Hauke Morisse
 * nach einer Vorlage von Uwe Debacher,
 * Michael Kölling und David J. Barnes und Axel Schmoltzky
 * @version 10.11.2012
 */
public class Stuhl extends Moebelstueck
{

    /**
     * Erzeuge einen neuen Stuhl mit einer Standardfarbe an einer
     * Standardposition.
     */
    public Stuhl()
    {
        xPosition = 160;
        yPosition = 80;
        farbe = "blau";
        orientierung = 0;
        istSichtbar = false;
        breite = 40;
        tiefe = 40;
    }

    /**
     * Berechnet das zu zeichnende Shape anhand der gegebenen Daten
     * [ Zum Anzeigen der Attributwerte über Inspect muss hier die Sichtbarkeit
     * auf public gesetzt werden. ]
     */
    protected Shape gibAktuelleFigur()
    {
        GeneralPath stuhl = new GeneralPath();
        stuhl.moveTo(xPosition, yPosition);
        stuhl.lineTo(xPosition+breite, yPosition);
        stuhl.lineTo(xPosition+breite+3, yPosition+tiefe);
        stuhl.lineTo(xPosition-3, yPosition+tiefe);
        stuhl.lineTo(xPosition, yPosition);
        //Das ist die Umrandung. Das Stuhl bekommt noch eine Lehne
        stuhl.moveTo(xPosition, yPosition + 5 );
        stuhl.lineTo(xPosition + breite, yPosition + 5);

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

        return t1.createTransformedShape(stuhl);
    }
}

```