

Hinweise zu Window:

Für die graphische Ausgabe der geometrischen Figuren steht analog zu Out eine Klasse Window zur Verfügung. Zur Verwendung der Ausgabe muss zuerst die Methode

```
Window.open()
```

aufgerufen werden, mit der ein Fenster geöffnet wird (sonst gibt es beim Ausführen einen Fehler `NullPointerException`). Mit Methoden `Window.drawPoint`, `Window.drawLine`, `Window.drawRectangle` und `Window.drawCircle` kann auf dieses Fenster gezeichnet werden. Analog zu `draw` gibt es bei `Window` `fill`-Operationen, die gefüllte Flächen darstellen.

Mit der Methode `Window.clear()` kann man den Fensterinhalt löschen.