

LU08.A01 Datenobjekte implementieren

Implementieren Sie die folgenden Datenklassen. Nutzen Sie dabei Project Gombok für die Getter und Setter.

- Project (projectName, passwordHash)
- Account (accountNumber, name, project)
- Booking (id, date, text, debitAccount, creditAccount, amount, project)

Mit dem Cherry-Pick TODO erhalten Sie die Abhängigkeiten in `build.gradle` für Project Gombok, etc.

Stellen Sie sicher, dass Ihre IDE die Getter und Setter bei einem Aufruf korrekt erkennen kann (In IntelliJ muss allenfalls „Enable annotation processing“ gesetzt sein).

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/3-jahr/java/learningunits/lu08/aufgaben/a01?rev=1761614268>

Last update: **2025/10/28 02:17**

