

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 1d2be9e 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 und das Plugin „Lombok“ installiert 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=1761619974>

Last update: **2025/10/28 03:52**

