

LU07.A01 - Ein Objekt anlegen

Auftrag

1. Wählen Sie eine Person aus, die Sie als Objekt abbilden wollen (Sie selbst, Freunde, Familie, Arbeitskollegen,)
2. Diese Person soll die nachfolgenden Eigenschaften haben. Die Werte dazu können Sie selbst festlegen.
 - Vorname
 - Nachname
 - Alter
 - Haarfarbe
 - Jahreseinkommen
3. Die Person soll die nachfolgenden Fähigkeiten haben. Achten Sie auf die Parameter der Objektmethoden
 - `singen()`
 - `fluchen(fluchwort)`
 - `schlafen(dauer)` Achten Sie darauf, dass die Fähigkeiten *Funktionen* sind und eventuell Parameter erwarten, sprich wissen wollen, was Sie singen sollen.
4. Legen Sie diese Person nun als Objekt an mit dem realen Namen als Objektname an.
Beispielsweise *maxM*
5. Geben Sie die Eigenschaften dieser Person auf der Konsole aus.
6. Lassen Sie diese Person nun auch Ihre Fähigkeiten auf der Konsole demonstrieren, rufen Sie also die Objektmethoden nun auf.

Lösungen



Volkan Demir

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu07/loesungen/01?rev=1763549464>

Last update: **2025/11/19 11:51**

