LU07.A01 - Ein Objekt anlegen

Auftrag

- 1. Wählen Sie eine Person aus, die Sie als Objekt abbilden wollen (Sie selbst, Freunde, Famile, Arbeitskollegen,)
- 2. Diese Person soll die nachfolgenden Eigenschaften haben. Die Werte dazu können Sie selbst festlegen.
 - Vorname
 - Nachname
 - Alter
 - Haaarfarbe
 - o 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



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

