Übungen: Konstruktoren und Objekte

Akzeptieren Sie das Github-Classroom-Assignment

Akzeptieren Sie das Github-Assignment unter folgendem Link und klonen Sie das Projekt in Ihre IDE:

2024/03/19 08:26

LINK in MOODLE einfügen

Durch das Klonen haben Sie den unten stehenden Code in Ihre IDE kopiert. Arbeiten Sie sich nun durch die TODOs durch.

```
import java.util.Scanner;

/**
 * Bootsliste um eine Liste von Booten zu verwalten
 *
 * @author Ibi dumm
 * @since 2042.01.01
 * @version 0.1
 */
public class Bootsliste {

    static Scanner scanner;

    public Bootsliste(){
        scanner = new Scanner(System.in);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Bootsliste bootsliste = new Bootsliste();
        bootsliste.run();
    }

    private void run() {

        // TODO 1:  Erstellen Sie einen eigenen Datentyp "Boot" jedes Boot
hat folgende Eigenschaften:
        //          Marke, Farbe, Kaufpreis, Seriennummer und ist im Wasser
oder nicht
        //          Denken Sie daran, die Attribute als private zu
markieren!

        // TODO 2:  Erstellen Sie für das Boot zwei Konstruktoren
        //          Boot(<Datentyp> marke, <Datentyp> seriennummer)
        //          Boot(<Datentyp> marke, <Datentyp> farbe, <Datentyp>
```

```
kaufpreis,
        //                          <Datentyp> seriennummer, <Datentyp>
imWasser)

        // TODO 3:  Commiten und Pushen Sie diese Änderung auf Github

        // TODO 4:  Erstellen Sie getter und setter für die Attribute
        //          Überlegen Sie sich, ob es Sinn macht, für jedes Attribut
einen Setter zu machen.

        // TODO 5:  Commiten und Pushen Sie diese Änderung auf Github

        // TODO 6:  Erstellen Sie die Methode printInfos() im Boot. Diese
Methode soll alle Infos über das Boot ausgeben.

        // TODO 7:  Commiten und Pushen Sie diese Änderung auf Github

        // TODO 8:  Erstellen Sie 3 Boote und fügen Sie diese einer
Bootsliste hinzu

        // TODO 9:  Iterieren Sie (Schleife) über diese Liste und geben Sie
die Infos über alle Boote aus.
        //          Verwenden Sie dazu die Methode printInfos()

        // TODO 10: Commiten und Pushen Sie diese Änderung auf Github

        // TODO 11: Für die schnellen Programmierer: Erstellen Sie einen
Userdialog um die Erstellung von Schiffen zu
        //          ermöglichen.

        // TODO 12: Commiten und Pushen Sie diese Änderung auf Github
    }
}
```

© Kevin Maurizi

2024/03/19 08:26

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu07/aufgaben/konstruktorenundobjekte

Last update: **2024/03/28 14:07**