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



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



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/23 17:11