


Zu diesem Arbeitsblatt gehört ein Video, das du bei der Bearbeitung schauen musst. Das Video findest du so:

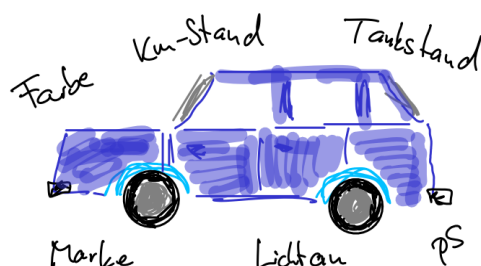
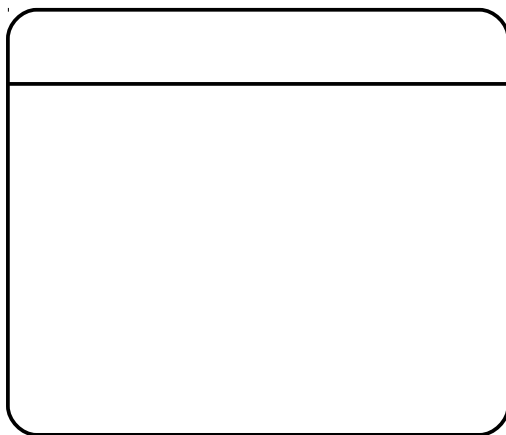
- Gehe im Internet auf moodle.dslissabon.com
- Logge dich mit deinen Accountdaten der Schule ein (z.B. DSL-9876 und Pw-123456)
- Gehe auf den Kurs IF-10. Dort findest du im Kapitel 1 das Video. Es heißt **Video01: Klassen und Objekte mit Attributen und Methoden**. Klicke es an, los geht's!

Aufgabe 1 (Auflösung im Video)

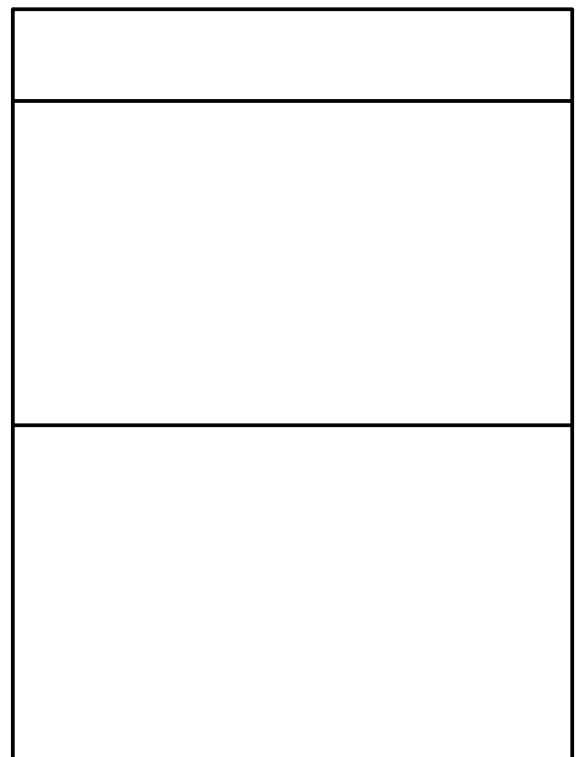
- (a) Notiere die Namen der Java-Datentypen. 
- (b) Fülle das leere Objektdiagramm (unten links) passend zum Auto aus dem Video. Du kannst die Attribute mit Attributwerten deiner Wahl belegen.
- (c) Fülle das leere Klassendiagramm der Klasse **Auto** entsprechend den Angaben aus dem Video. Achte darauf, für die Attribute die richtigen Datentypen zu verwenden. Gib bei den Methoden den Rückgabotyp und den Parameter(-typ) korrekt an, wenn nötig!

Wichtige Datentypen in Java

Bedeutung	Java
Einzelzeichen	char
ganze Zahl	
Dezimalzahl	
Wahrheitswert (true/false)	
Zeichenkette	



- fahren ^{hier}
- tanken ^(km anzeigen)
- Licht ausschalten
- Licht einschalten
- Tankstand abfragen



Aufgabe 2

Eine Firma, die ein soziales Netzwerk anbietet, verwaltet die Daten ihrer Benutzer als Objekte einer Klasse User.

- (a) Nenne mindestens drei Plattformen, bei denen du oder deine Freunde als „User“-Objekte geführt werden:

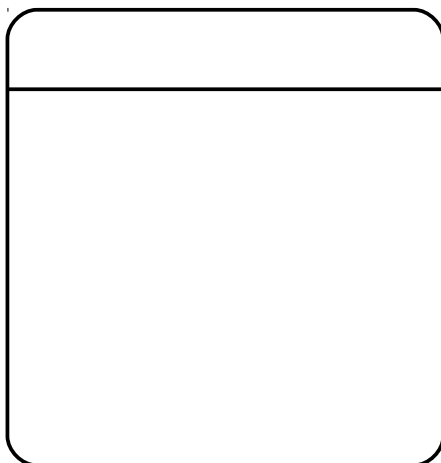


Die Firma speichert zu jedem User den Vor- und Nachnamen, das Alter in Jahren, ob der Nutzer verheiratet ist und die Anzahl der Kontakte („Freunde“) innerhalb des Netzwerkes.

Folgende Aktionen sollen für jeden User möglich sein:

- Nachnamen ändern
- Geburtstag haben
- einen neuen Kontakt bekommen
- heiraten
- man soll das Alter abfragen können

- (b) Erstelle ein Beispielobjekt, indem du das leere Objektdiagramm (unten links) passend zu den obigen Informationen füllst.



- (c) Entwirf die Klasse User, indem du das leere Klassendiagramm passend füllst.

