

Übungen zu Programmieren 2

Hochschule Regensburg

27.03.2013, Übung 1

Universitätsstraße 31, 93053 Regensburg

Prof. Dr. Jan Dünneberger

Objekte und Klassen in Java - Grundlagen

- Modellieren Sie ein Objektmodell für Autos als Klasse nach folgenden Festlegungen
 - ① Zu einem Auto werden Hersteller, Farbe, Kennzeichen, Kilometerstand, Tankvolumen, Kraftstoffverbrauch und Kraftstoffmenge erfasst
 - ② Ein Auto kann tanken (Menge) und fahren (Strecke): Beim Aufruf der zugehörigen Methoden wird eine entsprechende Meldung ausgegeben
 - ③ Die aktuellen Werte für Kilometerstand, Tankinhalt usw. können abgefragt werden
 - ④ Ein Auto soll mit geeigneten Startwerten erzeugt werden können
- Malen Sie ein UML Diagramm zu Ihrem Modell
- Machen Sie sich mit Eclipse vertraut und generieren Sie Java Code zu Ihrem Modell
- Schreiben Sie ein Programm, das zwei neue Autos erzeugt und testweise die Autos betankt und fährt