

## 2. Übung

**Abgabe: bis 15.11.2021, 6 Uhr**


**Abnahme DFHI: 15.11.2021**


**Abnahme PI: 16.11.2021**

### Aufgabe 1


Erstellen Sie eine Klasse ArtikelDialog zum Testen der Klasse Artikel. Dabei soll der Dialog interaktiv sein, d.h. der Anwender gibt Werte ein und der Dialog verarbeitet die Werte und gibt Ergebnisse auf dem Bildschirm aus. Orientieren Sie sich an dem in der Vorlesung vorgestellten Dialogprogramm RoboterDialog, aber achten Sie darauf, dass Sie die Dialogklasse selbst programmieren und nicht abschreiben! Nur so erlernen Sie die tatsächliche Programmierung.

Folgendes soll der Benutzer mithilfe des Dialogprogramms steuern können.

- 
- alle Methoden außer den get-Methoden
  - die verschiedenen Konstruktoren



Achten Sie darauf, dass alle möglichen Fehleingaben des Benutzers abgefangen und mit einer Fehlermeldung quittiert werden. Auf keinen Fall dürfen fehlerhafte Werte in das Programm übernommen werden. Überlegen Sie dazu systematisch, welche Fehleingaben der Benutzer tätigen könnte, überprüfen Sie diese und werfen Sie Exceptions.



Beachten Sie bitte noch einen weiteren Sonderfall. Die Artikelnummer soll vierstellig sein. Auch das soll in den Konstruktoren und in den set-Methoden (falls vorhanden) geprüft werden.