

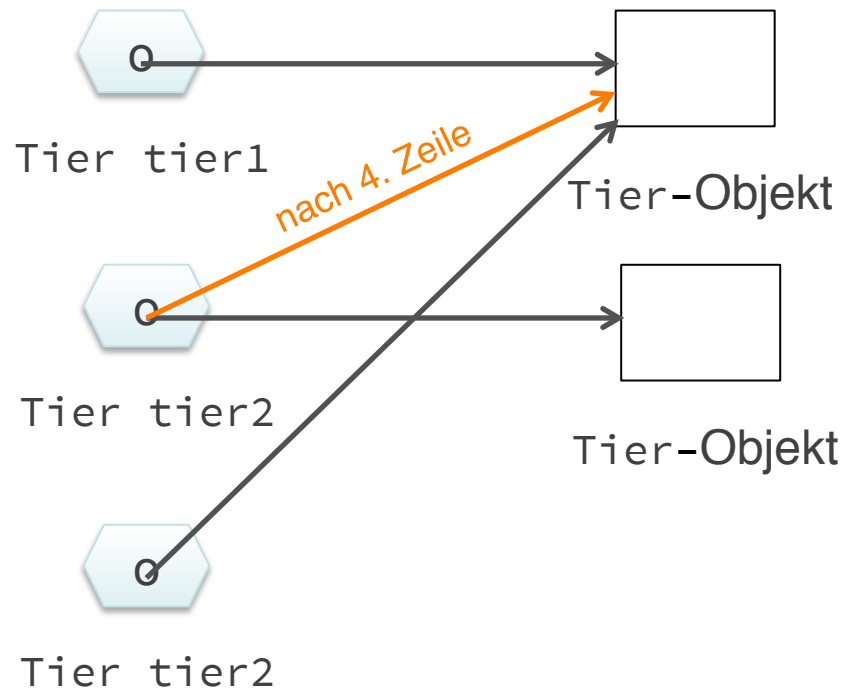


Klassen

Lösungen zu den
Übungsaufgaben

```
/**
 * Repräsentation eines Tiers.
 */
public class Tier {
    /**
     * Programmeinstiegs-Methode.
     */
    public static void main(String[] args) {
        new Tier();
        new Tier();
    }
}
```

Übung: Referenztypen



```
Tier tier = new Tier();  
tier.alter = 23;  
tier.alter++;  
System.out.println(tier.alter);
```

Übung: Entwurf einer Klasse



```
/**
 * Repräsentation eines Paares aus einem Zeichen und einer
 * Fließkommazahl.
 */
public class CharDoublePaar {

    /**
     * Zeichen.
     */
    char zeichen;

    /**
     * Fließkommazahl.
     */
    double zahl;
}
```

CharDoublePaar
zeichen: char zahl: double
CharDoublePaar()