

Übung 1 - OOP

1. Erstellen Sie eine neue Klasse Auto mit verschiedenen Attributen (Marke, Typ, Baujahr usw.).
2. Erzeugen Sie für die oben definierte Klasse einen Konstruktor, der das Objekt mit Standard werten erzeugt.
3. Bitte Überschreiben die String Methode des Objektes und geben Sie den Inhalt der Objekte über diese in der Main aus.
4. Erzeugen Sie für jedes Attribut eine Setter-Methode und eine Getter-Methode.
5. Erstellen Sie Objekte der Klasse Auto in der Main-Methode und rufen Sie die überschriebene Methode auf.