

Aufgabe: Konstruktoren in Java

Syntax eines Konstruktors:

```
[ <modifier> ] <klassenname> ( <argument>* ) { <statement>* }
```

1) Aufgabe: MeinHandy1 und MeinHandy2

Erstelle im Rahmen des Projekts Modellierung zu den beiden Klassen MeinHandy1 und MeinHandy2 geeignete Konstruktoren.

Demonstriere die Funktion aus der Hauptklasse heraus.

Überlege, was mit dem Standardkonstruktor passiert.

2) Aufgabe: MeinHund

Erstelle eine neue Klasse MeinHund, die einige Eigenschaften deines Hundes modellieren soll. Sie soll von einer eigenen Startklasse erzeugt werden. Stelle auch geeignete Konstruktoren zur Verfügung!

Achte auf die Zugriffsmöglichkeit von außen auf die Attribute

3) ~~Freiwillige Zusatzaufgabe 2:~~

Erstelle die

~~Erweitere die vorherige Klasse Punkt dahingehend (jetzt Punkt1), dass sichergestellt ist, dass nur Punkte erzeugt werden können, die in einem vordefinierten Rechteck (z.B. wie ein Spielfeld) liegen. Annahme: ein Eckpunkt liegt auf (0, 0).~~

441-11F bis Mo 24.9. ▽

nur positive Zahlen $\Rightarrow x_{max}, y_{max}$ als static

Mittels einer Hauptklasse PunktHaupt soll die korrekte Funktion getestet und demonstriert werden.

↳ Wenn Punkt ausserhalb des Spielfeldes ist,
dann die Koordinate $\begin{cases} x_{max} \\ y_{max} \end{cases}$ setzen
gegen Richtung geht auf $(0, 0)$
 x_{min}, y_{min} ! ▽

Punkt {
int x
int y
}