

## Fields

- Erstelle ein Feld vom Datentyp string das ausserhalb der Klasse nicht sichtbar ist.
- Erstelle ein Feld vom Datentyp float das ausserhalb der Klasse sichtbar ist.

## Objects / Instances of classes

- Erstelle ein Objekt der Klasse und überprüfe die Sichtbarkeit der Variablen.
- Erstelle ein weiteres Objekt der Klasse.  
Ändere dann den float Wert über die Objektinstanz.
- Gib die float Werte beider Objekte in der Konsole aus.

## Properties

- Erstelle eine Eigenschaft zum Auslesen des string Feldes.
- Erweitere die Eigenschaft so, das der Wert geändert werden kann.
- Erstelle ein neues Feld vom Datentyp int und schreibe eine entsprechende Eigenschaft zum Auslesen und Ändern des Feldes.  
Jedes mal wenn der Wert über die Eigenschaft geändert wird, soll der eingegebene Wert um 10 erhöht werden.

## Constructor

- Erstelle für die Klasse einen Default-Konstruktor der das string Feld auf "Start" setzt und das float Feld auf 10f.
- Erstelle einen Konstruktor mit dem man die Werte beliebig setzen kann.

## Methods / Functions

- Erstelle eine Methode die bei Aufruf "Hello World" in der Konsole ausgibt.
- Erstelle eine Methode, die zwei Parameter int a und int b annimmt.  
Addiere die Werte innerhalb der Methode und gib das Ergebnis in der Konsole aus.
- Erweitere die Methode jetzt so, das sie das Ergebnis als Wert zurück gibt.

## Classes

- Erstelle ein statisches Feld vom Typ int das immer um 1 inkrementiert wird, wenn ein Objekt der Klasse erstellt wurde.
- Erstelle eine statische Eigenschaft zum Auslesen des Feldes.
- Erstelle eine statische Methode die bei Aufruf "Ich bin für alle Objekte meines Typs gleich" in der Konsole ausgibt.