

# Übungsaufgabe: Tiere

- Erstellen Sie eine Klasse Tier mit den im Klassendiagramm aufgezeigten Attributen und Methoden.
- Programmieren Sie sinnvolle Konsolenausgaben innerhalb der Methoden, welche das jeweilige Verhalten des Tiers als Textbeschreibung auf der Konsole ausgeben.
- Erstellen Sie drei Objekte der Klasse Tier im Hauptprogramm.
- Weisen Sie den Objekten konkrete Werte für die Attribute zu.
- Rufen Sie für alle Objekte die vorhandenen Methoden auf.



Tier
+ name: string
+ gattung: string
+ gewicht: double (float)
+ groesse: double (float)
+ Beschreibung()
+ Fuettern()
+ Schlafen()

# Übungsaufgabe: Musiktitel



- Implementieren Sie die Klasse Musiktitel gemäß dem Klassendiagramm.
- Instanziiieren Sie ein Objekt der Klasse im Hauptprogramm und befüllen Sie die Objektvariable mit Werten. Googlen Sie hierfür die Eigenschaften Ihres Lieblingssongs ;-)
- Rufen Sie die Methoden ZeigeDauer() und ZeigeAlleInfos() auf. ZeigeDauer() greift auf die Felder dauerMinuten und dauerSekunden zu und soll diese im Format Minute:Sekunde ausgeben, beispielsweise 1:20 für 1 Minute und 20 Sekunden.

Musiktitel
+ name: string
+ dauerMinuten: int
+ dauerSekunden: int
+ interpret: string
+ albumname: string
+ label: string
+ erscheinungsjahr: int
+ ZeigeDauer()
+ ZeigeAlleInfos()