

Arbeitsblatt 4

Aufgabe 1

Erzeugen Sie ein Projekt namens „Scoutlist“ mit einer Main-Klasse. Achten Sie darauf dass nur eine Main-Methode im ganzen Projekt vorhanden ist.

Definieren Sie eine Klasse „Scout“ mit „name“, „gender“, „weight“ als Attribute mit passenden Datentypen. Schreiben Sie einen Konstruktor der Werte erwartet und in die Attribute speichert.

Aufgabe 2

Definieren Sie eine Klasse „Tool“ mit „name“, „weight“ als Attribute. Erweitern Sie die Scout-Klasse um das Attribut „tool“, dort soll später ein Objekt der Tool-Klasse hinterlegt werden.

Instanziiieren Sie 3 Scouts und 3 Tools (Bogen, Hammer, Zwille..usw.) mit jeweils unterschiedlichen Werten.

Die Scouts müssen in der Lage sein eines der Tool-Objekte im Tool-Attribut zu hinterlegen.

Aufgabe 3

Erweitern Sie die Scouts um Methoden, welche unterschiedliche Konsolenausgaben erzeugen:

- Eine Art Vorstellung (Hi I'm -name-!)
- Eine Methode, die Name des besitzenden Tools + Gesamtgewicht (Scoutgewicht + Toolgewicht)

Rufen sie die definierten Methoden testweise in der Main-Methode auf.