

Übungsblatt: 6

1. Abgabepartner: Matthias Wolff (458 766)

2. Abgabepartner: Anton Mende (461 328)

3. Abgabepartner: Anika Herbermann (461 655)

## Aufgabe 18

Relation "Kunde"

a) und b), 12/12 Punkte

kundenId	name
1	Aaron Eckhart
2	Michael Caine
3	Maggie Gyllenhaal

Relation "Pizza"

pizzald	name	preis
1	Hollandaise	5,80
2	Cipolla	5,80
3	Tonno	6,80
4	Zingara	6,80
5	Gyros	6,80
6	Toscana	7,50

Relation "Bestellung"

buchungsId	buchungsZeitpunkt	pizzald	kundenId
1	17.06.2017 11:58:29	2	1
2	17.06.2017 14:28:58	5	1
3	17.06.2017 16:19:22	6	2
4	17.06.2017 18:21:31	1	3

Die Fremdschlüssel sind farblich mitsamt Zugehörigkeit zur entsprechenden Relation markiert.

```
1 import java.util.Collection;
import java.util.ArrayList;

4 class Kunde {
    protected String kundenId;
    protected String name;
7    protected Collection<Bestellung> buchung = new ArrayList<Bestellung>();

    public Kunde(String kId, String n){
10        kundenId = kId;
        name = n;
    }

13    public String getKundenId(){return kundenId;}
    public void setKundenId(String kId){kundenId = kId;}

16    public String getName(){return name;}
    public void setName(String newName) {name = newName;}

19    public Collection<Bestellung> getBuchung() {
        return buchung;
22    }
    public void setBuchung(Collection<Bestellung> coll) {
        buchung = coll;
25    }
    public void addBuchung(Bestellung vorgang) {
        buchung.add(vorgang);
28    }
    public void removeBuchung(Bestellung vorgang) {
        buchung.remove(vorgang);
31    }
}
```

```
1 import java.util.ArrayList;
import java.util.Collection;

4 class Pizza {
    protected int pizzaId;
    protected double preis;
    protected String name;
    protected Collection<Bestellung> buchung = new ArrayList<Bestellung>();

10    public Pizza(int pId, double p, String n){
        pizzaId = pId;
        preis = p;
13        name = n;
    }

16    public int getPizzaId(){return pizzaId;}
    public void setPizzaId(int pId){pizzaId=pId;}

19    public double getPreis(){return preis;}
    public void setPreis(double p) {preis=p;}

22    public String getName(){return name;}
    public void setName(String n){name=n;}

25    public Collection<Bestellung> getBuchung() {
        return buchung;
    }

28    public void setBuchung(Collection<Bestellung> coll) {
        buchung = coll;
    }

31    public void addBuchung(Bestellung vorgang) {
        buchung.add(vorgang);
    }

34    public void removeBuchung(Bestellung vorgang) {
        buchung.remove(vorgang);
    }

37 }
```

```
import java.time.LocalDateTime;
2 class Bestellung{
    protected int buchungsId;
    protected LocalDateTime zeitpunkt;
5    protected Kunde kunde;
    protected Pizza pizza;

8    Bestellung(LocalDateTime z, int bId, Kunde k, Pizza p){
        zeitpunkt = z;
        buchungsId = bId;
11       kunde=k;
        pizza=p;
    }

14
    public int getBuchungsId(){return buchungsId;}
    public void setBuchungsId(int bId){buchungsId =bId;}

17
    public LocalDateTime getZeitpunkt(){return zeitpunkt;}
    public void setZeitpunkt(LocalDateTime zp){zeitpunkt = zp;}

20
    public Kunde getKunde(){ return kunde;}
    public void setKunde(Kunde k){kunde = k;}

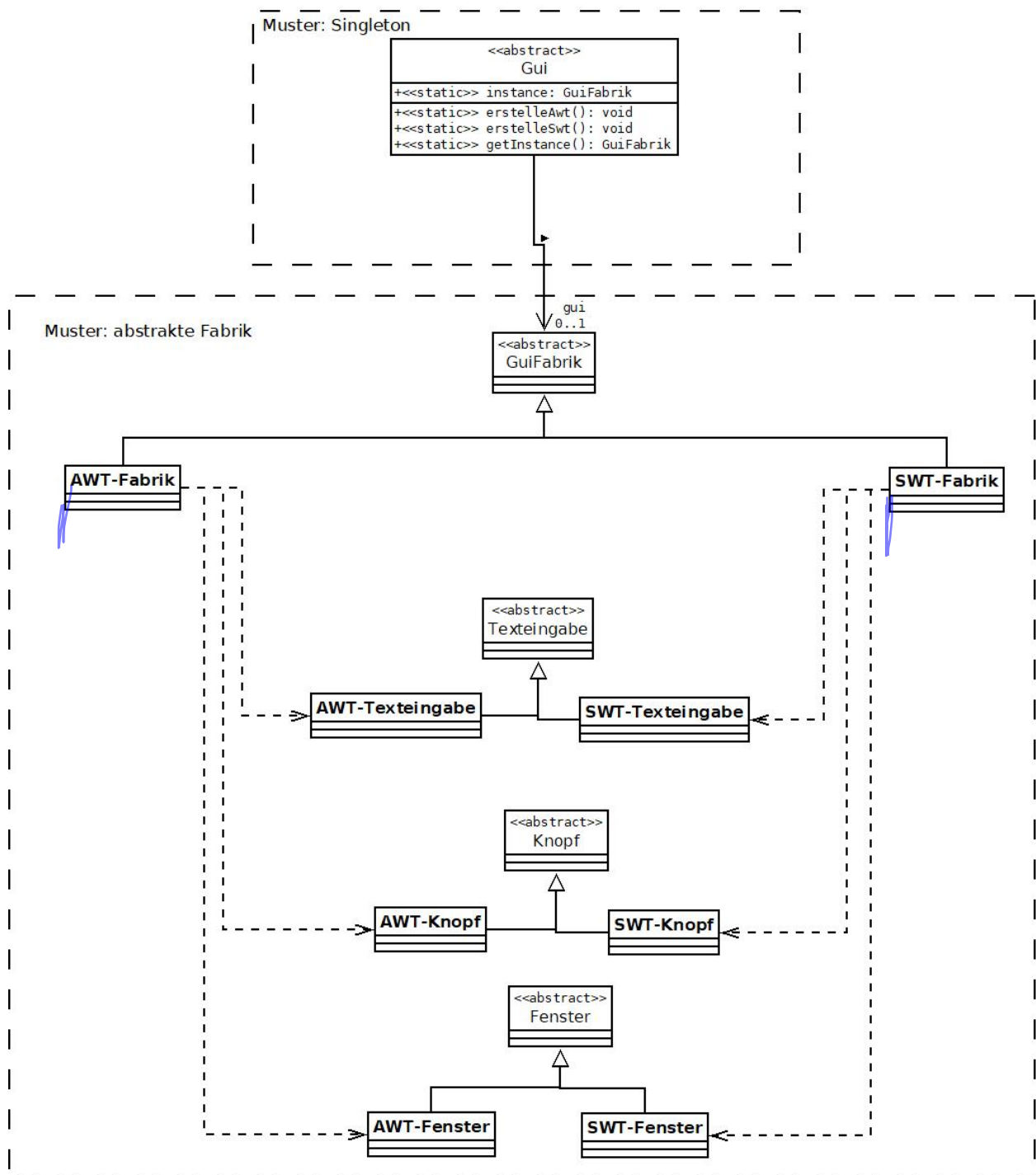
23
    public Pizza getPizza(){return pizza;}
    public void setPizza(Pizza p){pizza =p;}
26 }
```

8/8 Punkte

## Aufgabe 19

4/5 Punkte

auf Gui kann vom Hauptsystem aus zugegriffen werden, indem eine Instanz von Gui angefragt wird. Als Rückgabewert erhält das Hauptsystem dann entweder eine AWT-Fabrik oder eine SWT-Fabrik und zu jeder Zeit existiert nur maximal eine Fabrik gleichzeitig (Singleton)



```
1 import java.awt.*;
import org.eclipse.swt.*;

4 public abstract class Gui {
    private static GuiFabrik instance;

7     public static void erstelleAwt() {
        Gui.instance = new AWTFabrik();
    }

10    public static void erstelleSwt() {
        Gui.instance = new SWTFabrik();
13    }

    public static GuiFabrik getInstance() {
16        if(Gui.instance == null){
            //Default-Framework
            Gui.erstelleAwt();
19        }
        return Gui.instance;
22    }
}
```

Die Implentierung sollte schon  
mehr Klassen haben (auch ruhig  
nur als Dummies)

b) 2/10 Punkte

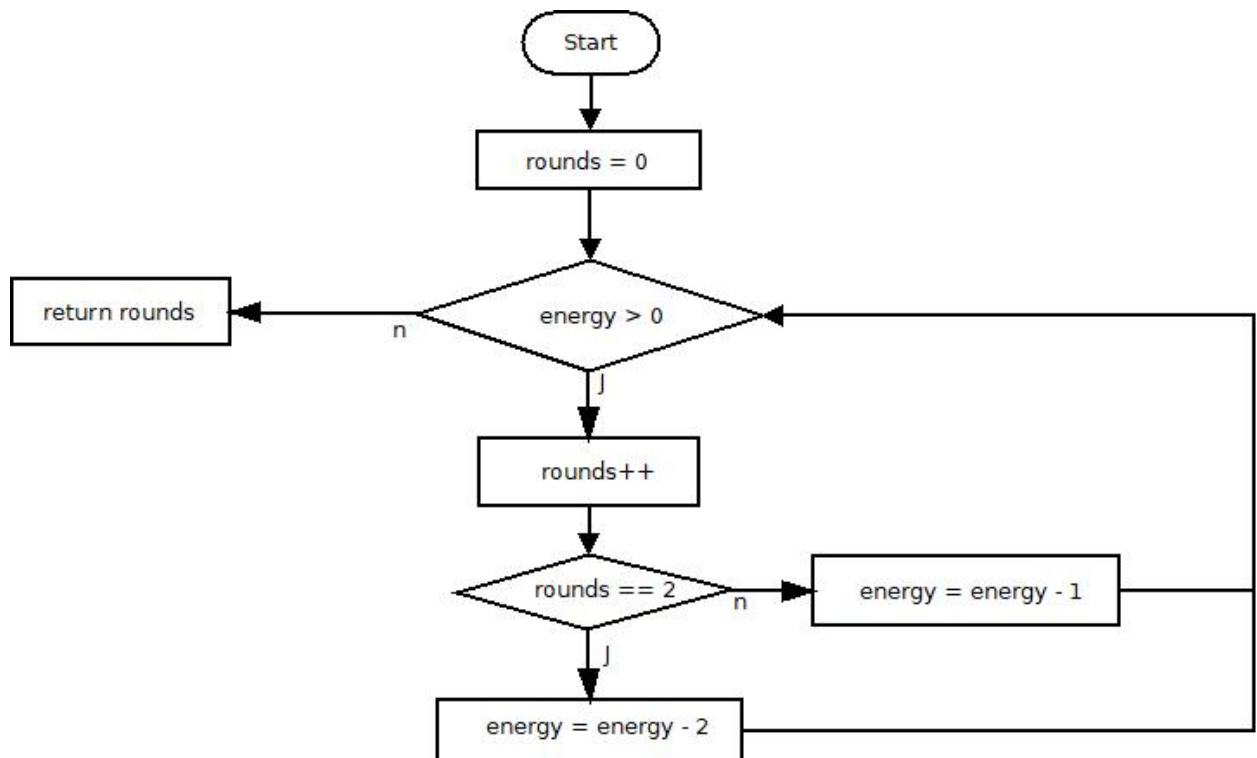
Für einen Singleton fehlt der private  
Konstruktor, -1

c) 4/5 Punkte

## Aufgabe 20

5/5 Punkte

a)

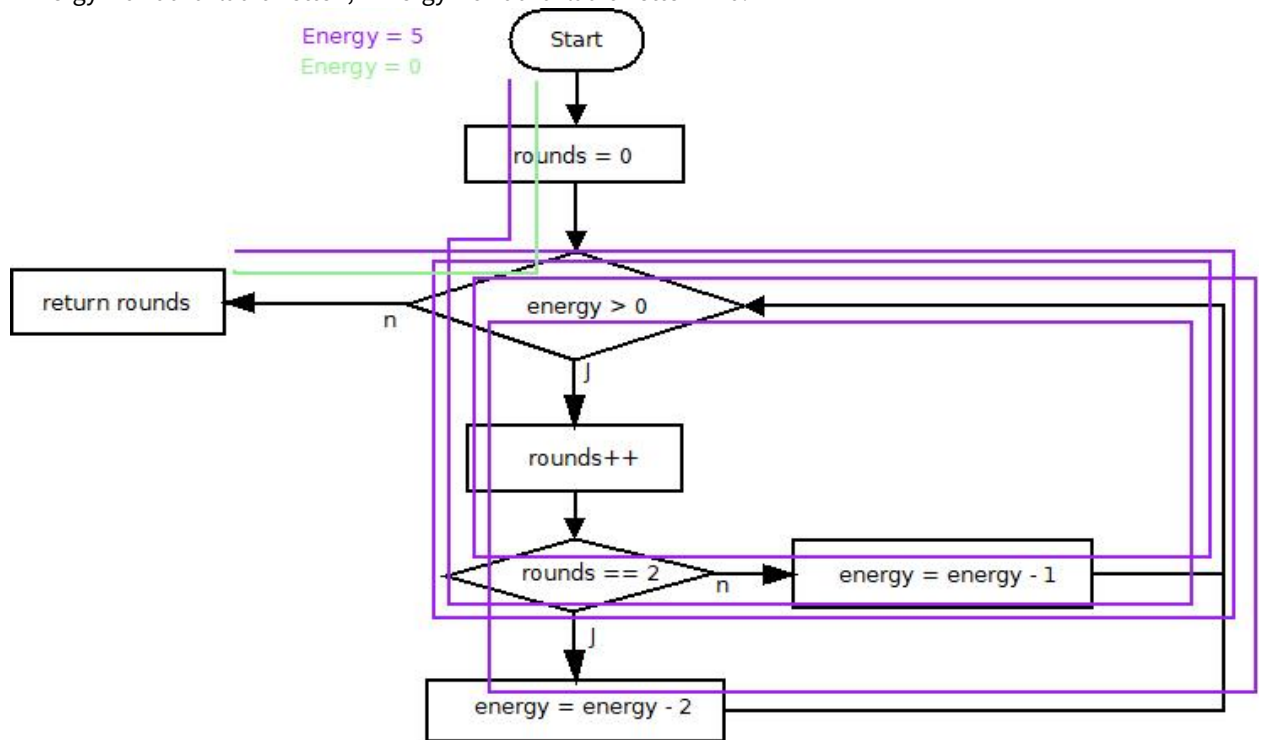


- b)
- [rounds, rounds = 0, return rounds]
  - [rounds, rounds = 0, rounds++]
  - [rounds, rounds++, rounds == 2]
  - [rounds, rounds++, rounds++]
  - [rounds, rounds++, return rounds]
  - [energy, energy = energy - 1, energy > 0]
  - [energy, energy = energy - 1, energy = energy - 2]
  - [energy, energy = energy - 1, energy = energy - 1]
  - [energy, energy = energy - 2, energy > 0]
  - [energy, energy = energy - 2, energy = energy - 1]
  - [energy, energy = energy - 2, energy = energy - 2] (nicht erreichbar)

Ob nun welche Fehlen  
oder nicht schreibe ich  
als Zusatz in die Folien  
hinein

8/8  
Punkte

c) "Energy = 0" durchläuft Kette 1, "Energy = 5" durchläuft Kette 2 - 10.



2/2 Punkte