

Aufgaben:

1. Schreiben Sie eine Klasse *Counter* mit dem Attribut *wert* (Typ *int*) und der Methode *ausgeben()*, die den Inhalt von *wert* auf dem Bildschirm ausgibt. (Eine mögliche Verwendung dieser Klasse könnte die Erfassung von Besucherzahlen eines Museums, eines Kaufhauses etc. sein.). Außerdem soll die Klasse einen Konstruktor enthalten, der dem Attribut *wert* eine als Parameter übergebene Zahl zuweist.
In der Klasse *CounterTest* werden zwei Objekte vom Typ *Counter* deklariert, mithilfe des Konstruktors erzeugt (instanziiert) und danach auf dem Bildschirm ausgegeben. Testen Sie!

```
public class CounterTest {  
  
    public static void main (String[] args) {  
  
        Counter c1 = new Counter(3);  
        Counter c2 = new Counter(12);  
        c1.ausgeben();  
        c2.ausgeben();  
  
    }  
}
```

2. Schreiben Sie eine Klasse *Punkt*, die zwei Konstruktoren sowie eine Methode *verschiebe()* enthalten soll.

```
public class PunktTest {  
  
    public static void main (String[] args) {  
  
        Punkt P1 = new Punkt();  
        Punkt P2 = new Punkt(3,65);  
  
        System.out.println("x1="+P1.x+"y1="+P1.y);  
        System.out.println("x2="+P2.x+"y2="+P2.y);  
  
        P1.verschiebe(2,2);  
        P2.verschiebe(2,2);  
  
        System.out.println("x1="+P1.x+"y1="+P1.y);  
        System.out.println("x2="+P2.x+"y2="+P2.y);  
    }  
}
```