

#### Øvelse 1:

Find 3 objekter.

Nævn 1 potentiale og 1 egenskab for hver af de 3 objekter.

Øvelse 2 – 6 afleveres på Fronter.

Om Aflevering: zip jeres filer og aflever dem samlet i mappen Afleveringer. Kald den zippede fil "øvelser\_1", "øvelser\_2" osv i forhold til hvilken dag vi er nået til på semesterplanen.

#### Øvelse 2:

Lav set og get metoder for weels og color i Bike klassen

#### Øvelse 3:

Kald metoderne du lavede i øvelse 2 fra RunClient. Skriv resultatet af at give bike en farve ud til brugeren.

#### Øvelse 4:

Lav en konstruktør der tager color, gear og weels ind som parameter og sætter værdierne i klassens variabler.

#### Øvelse 5:

Lav tre forskellige objekter: 1 med hver konstruktør.

#### Øvelse 6:

Skriv objekternes værdier ud ved at kalde get-metoderne i RunClient.