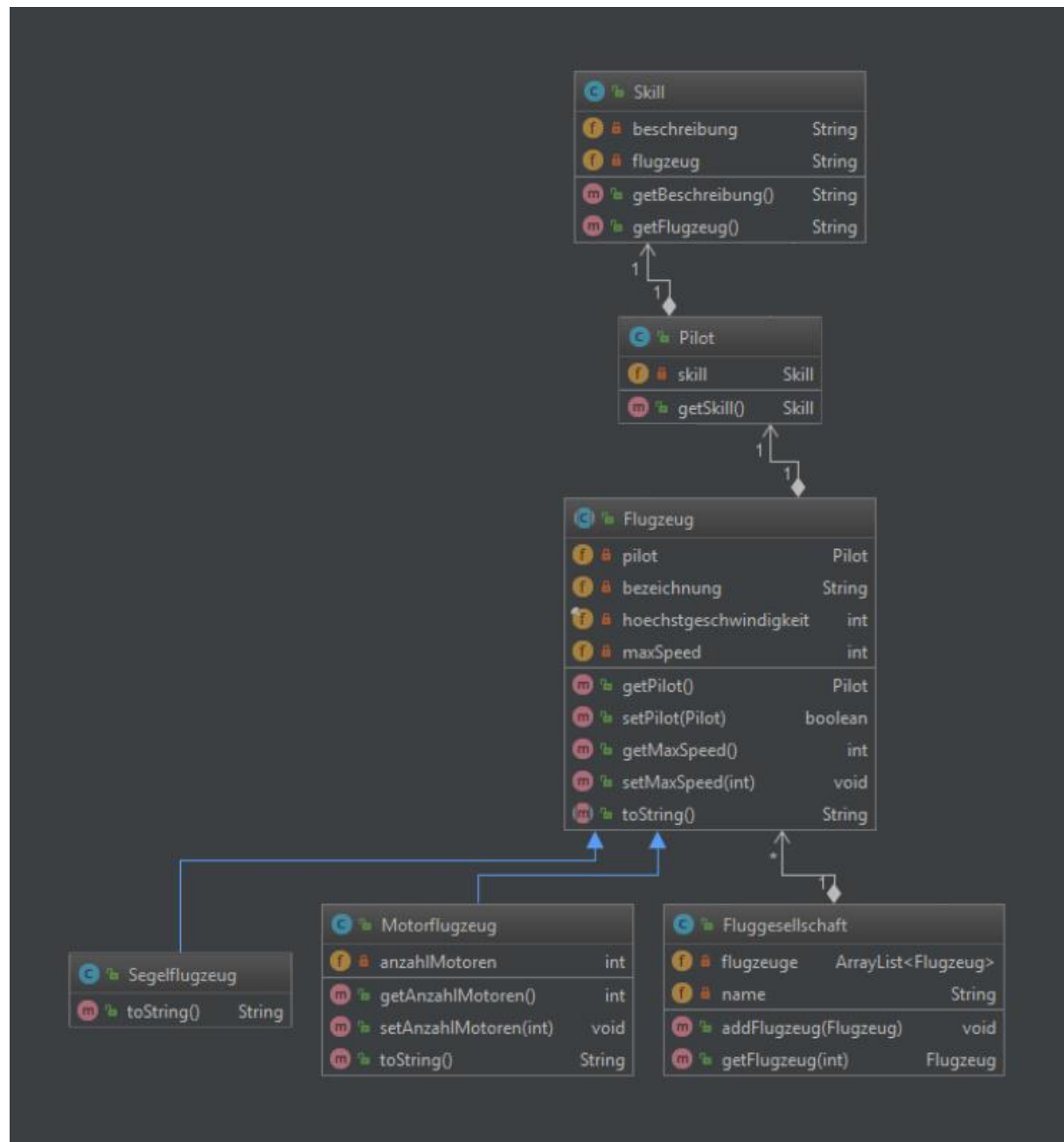


## 02\_Exercise\_Flugzeug

Erstellen Sie aus dem folgenden Klassendiagramm den Java-Code in Ihrer Entwicklungsumgebung:



Implementieren Sie die folgenden Überprüfungen:

- Flugzeug: **maxSpeed** darf nie kleiner als 200 sein
- Flugzeug: die **beschreibung** Eigenschaft im Skill des Piloten muss mit der **bezeichnung** Eigenschaft des Flugzeugs übereinstimmen

Implementieren Sie die folgenden Methoden:

- Flugzeug: **toString()** Methode soll ausgeben **[Typ]** mit **[maxSpeed]** Höchstgeschwindigkeit

Beispiele:

- Segelflugzeug mit 200 Höchstgeschwindigkeit
- Motorflugzeug mit 500 Höchstgeschwindigkeit

Den Typ erhalten Sie, wenn Sie auf die Objektvariable (hier x) folgende Methode ausführen: `x.getClass().getName()`

Legen sie folgende Objekte in Ihrer Applikation an:

- Eine Fluggesellschaft mit zwei Flugzeugen und jeweilig zugewiesenen Piloten