

Entwerfen Sie zuerst das UML-Klassendiagramm und implementieren Sie anschließend folgende Klasse:

Beamer

Eigenschaften:

- eingeschaltet - wahr / falsch
- raum - derzeitiger "Aufenthaltsraum"/Klassenzimmer, z.B. "C2.07"
- restzeit - wie lange ist dieser Beamer noch verwendbar
 (absolutes Maximum: 1000 Std.)

Beim Instanzieren bekommt jeder Beamer einen Raum und seine Restzeit übergeben.

Methoden:

- setMethoden für Raum und Restzeit(!)
- getMethoden alle
- einschalten ändert den "Status" des Beamers und reduziert die Restzeit um 1 Std (kann natürlich nur ausgeführt werden, wenn der Beamer derzeit ausgeschaltet ist!)
- ausschalten ändert den "Status" des Beamers
- reparieren erhöht die Restzeit um 50 Std. //Achtung Falle! :-)
- runterwerfen Beamer ist "kaputt"
- toString()

Ergänzungs-Aufgabe: Erstellen Sie das UML-Diagramm für diese Klasse!!