## Ferienlager verwaltung

- material: Material Gateway
- + Ferienlager verwoultung()
- + markerial Hinzugungen lartifielbezeitunung: String, zustand: String, vorhanden: int, benoutige: int, buschreibung: String, prais: double): void
- + material Entfernen (artifiel bezeichnung: String): void
- + material Ausgeben: (ortikel bezeichnung: String): void
- material Suchen Cartibelloguichnung: String): void
- + material Mit Status (status: String):
- + materiel Fuer Spiel Vorhaden (): void
- Artikel Ausgeben (a: Artikel): void

## Artikel

- Oci -
- artifiello ezeichnung: String
- zurstand: String
- Vorhanden: int
- benoetigt: int
- beschreibung: String
- pris: double
- + Artiful (ad: int, artifulbez.: String, zustand: String, vorhanden: int, benoetigt: int, beschreibung: String, preis: double)
- (JUEdie +
- + gib Artikel bezeichnung (): String
- + gibzustand(): String
- + gibVorhanden(): int
- + gibBenoetigt (): int
- + gib Beschriburg (): String
- + gib Preis (): clouble

## Material Gaturay

## Material Gateway

- db: Database Connector
- + Material Grateway ()
- + linzujuegen (artibel bezuichnung: String, zustand: String, vorhalsen: it, benoetig+: int, beschreibung: String, preis: double)
- + hole Alle (): List: Artifiel ()
- + hole Mit Status (status: String): List: Artical
- + hole Cartibel bez: String); Artikel
- + abtualisiere (artikelbezeichnung: String, zustana: String, vorhanden: int, binoitigt: int, beschribung: String, preis: double): void
- + loesche (artikelbezeichnung: Strig): void
- + erzeuge Tabelle (): void
- + vulbirde (): void
  - beinde (): void

Data

DatabaseCorrector