



Vererbung und UML

Florian Pix

9. April 2019

SWT Übung SoSe19

1. Wiederholung
2. Konsole
3. UML
4. Vererbung
5. Aufgaben

Wiederholung

Wiederholung

```
1  import java.util.Random;
2
3  class Cell{
4      private int status;
5
6      Cell(){
7          Random rand = new Random();
8          this.status = rand.nextInt(2);
9      }
10
11     Cell(int status){
12         this.status = status;
13     }
14
15     public void setStatus(int status){
16         this.status = status;
17     }
18
19     public int getStatus(){
20         return this.status;
21     }
22 }
```

```
1 private int status;
```

```
1  Cell(){  
2      Random rand = new Random();  
3      this.status = rand.nextInt(2);  
4  }  
5  
6  Cell(int status){  
7      this.status = status;  
8  }
```

Getter

```
1 public int getStatus(){  
2     return this.status;  
3 }
```

Setter

```
1 public void setStatus(int status){  
2     this.status = status;  
3 }
```


Konsole

```
javac -d ./HelloLibrary *.java
```

javac	Java Compiler
-d ./HelloLibrary	Zielordner
*.java	zu kompilierende Dateien

Führe HelloLibrary.class aus

```
java HelloLibrary
```

Lege jar an, mit default manifest.mf und allen .class Dateien im selben Ordner

```
jar cvf HelloLibrary.jar *.class
```

Wir müssen noch

```
"Main-Class: HelloLibrary"
```

zum manifest hinzufügen.

[Siehe Java Doc](#)

```
jar cfm HelloLibrary.jar manifest-addition.txt *.class
```

[Siehe Java Doc](#)

UML

Tafelbild

Vererbung

```
1 public class Adel extends Einwohner{  
2     public Adel(int einkommen){  
3         super(einkommen);  
4     }  
5  
6     @Override  
7     public int steuer(){  
8     }  
9 }
```

Hilfe

Aufgaben

Demo