

Aufgabe 6.1

Legen Sie sich in Ihrem persönlichen Ordner `swt\3_java\uebung\` einen neuen Ordner `u06_klasse` an.

Kopieren Sie den Ordner `auf6.1` aus dem gemeinsamen Kurslaufwerk in Ihren persönlichen Ordner `swt\3_java\uebung\u06_klasse`.

Schreiben Sie mit dem Editor eine **Klasse** `Auto`. Speichern Sie diese in Ihrem persönlichen Ordner `swt\3_java\uebung\u06_klasse\auf6.1`.

Die Klasse `Auto` soll folgende öffentlichen (`public`) **Attribute** enthalten:

```
autonummer  
farbe  
tagespreis
```

Die Autonummer ist natürlich ein `String`.

Die `farbe` hat den Typ `Farbe`.

Der Tagespreis soll durch eine ganze Zahl dargestellt werden.

Erweitern Sie die vorgegebene Klasse `Autoverleih`:

In der `main`-Methode der Klasse `Autoverleih` sollen drei **Auto-Objekte erzeugt** werden. Diese Objekte sollen den **Variablen** `auto1`, `auto2` und `auto3` **zugewiesen** werden.

Dann sollen den Attributen der Auto-Objekte **Werte zugewiesen** werden.

Alle Autonummern sollen mit „HH“ beginnen. Die zweite Buchstabengruppe des ersten Auto-Objekts soll aus den Initialen Ihres Namens gebildet werden.

Bei den anderen Auto-Objekten haben Sie freie Wahl.

Setzen Sie passende Preise für einen eintägigen Verleih und schöne Farben fest.

Als Farben stehen zur Verfügung:

```
schwarz  
rot  
gruen  
blau  
gelb  
hellGrau  
weiss
```

(in genau dieser Schreibweise). Dies sind Attribute der Klasse `Farbe`. Farben müssen mit der Punktnotation angegeben werden, also z. B.: `Farbe.blau`

Das folgende Kommando zeigt die Objekte auf dem Bildschirm an:

```
Darsteller.zeige(auto1, auto2, auto3);
```

Es muss am Ende stehen und darf nicht verändert werden.

Übersetzen und testen Sie das Programm.