

Aufgabe 6.2

Kopieren Sie den ganzen Ordner `swt\3_java\uebung\u06_klasse\auf6.2` aus dem gemeinsamen Kurslaufwerk in Ihren persönlichen Ordner `swt\3_java\uebung\u06_klasse`.

Kopieren Sie Ihre Klassen `Autoverleih` und `Auto` aus Aufgabe 6.1 in Ihren neuen Ordner `u06_klasse\auf6.2`

Im `Autoverleih` sollen nun auch Kunden verwaltet werden. Erstellen Sie dazu eine Klasse `Kunde`.

Von einem Kunden sollen vorerst nur der Name gespeichert werden sowie die Tatsache, ob er ein Stammkunde ist oder nicht. Legen Sie dazu die folgenden öffentlichen Attribute an:

```
public String name
public boolean stammkunde
```

Erweitern Sie die Klasse `Autoverleih` um die Erzeugung eines neuen Kunden. Geben Sie dem neuen Kunden den Namen „Schindler“. Speichern und testen Sie die neue Fassung der Klasse.

Wenn die Variable für den Kunden `kunde1` heißt, kann alles sichtbar gemacht werden mit dem Kommando:

```
Darsteller.zeige(auto1, auto2, auto3, kunde1);
```

Aufgabe 6.3

Kopieren Sie Ihre gesamte `Autoverleih`-Lösung aus Ihrem Ordner `swt\3_java\uebung\u06_klasse\auf6.2` in einen neuen Ordner `swt\3_java\uebung\u06_klasse\auf6.3`.

Erweitern Sie nun den `Autoverleih` um einen Kunden, der Ihren Namen trägt und Stammkunde ist.

Das Kommando für die Bildschirmdarstellung lautet nun:

```
Darsteller.zeige(auto1, auto2, auto3, kunde1, kunde2);
```

Sie können insgesamt bis zu sechs Objekte (Autos oder Kunden) erzeugen und in beliebiger Reihenfolge auf dem „Parkplatz“ sichtbar machen.