

Aufgabenblatt A03: Methoden, Klassen und Testen

In diesem Aufgabenblatt soll Sie üben, Code systematisch zu testen. Ein paar „Spielereien“ mit Strings und ganzen Zahlen sind auch dabei.

1 Testen

Im Verzeichnis *v01_geometrie_a* finden Sie Klassen *Dreieck*, *Kreis* und *Rechteck*. Schreiben Sie bitte aussagefähige Testfälle für die wichtigsten Methoden dieser Klassen! Insbesondere denke ich dabei an die Methoden zum bewegen, die Methoden *new* und *farbe_aendern*.

2 IBAN

Seit Einführung des SEPA-Systems in Europa werden Bankkonten durch die sogenannte IBAN angegeben. Auf <https://www.iban.de> finden Sie das Verfahren um aus einer Länderkennung (z. B. „DE“), einer Bankleitzahl und einer Kontonummer die Prüfzahl in der IBAN zu berechnen.

Schreiben Sie bitte eine Klasse *IBAN*, deren Objekte IBANs repäsentieren. Schreiben Sie bitte insbesondere eine Methode, die die Prüfziffer berechnet bzw. die IBAN anhand der Prüfziffer auf Gültigkeit überprüft. Testen Sie bitte diese Methode mittels RUnit!

Abgabe:

Per E-Mail an bernd.kahlbrandt@haw-hamburg.de als zip Datei im Anhang bis:
Mittwoch, 25.10.2017, 8:00, Eingang in meiner Inbox.