Ich erstelle eine Klasse!

Ich möchte Getränke darstellen und aus der Menge (ml) und den Kalorien den gesamten Kalorien verbrauch berechnen.

1. Klasse anlegen
   1. Attribute festlegen (z.B. Name des Getränks, Menge, Kalorien, ...);
   2. Konstruktoren (leer, also new Getraenk() oder mit allen Angaben);
   3. Methoden zum setzen der Werte, zum Berechnen der Kalorien
   4. toString() um alles als Text Darzustellen (kein System.out.println !)
2. Test Klasse
   1. Main Methoden
   2. Mit new Objekte erstellen
   3. Werte Setzen
   4. Ausgaben erstellen mit System.out.println( meinGetraenk ) .
   5. Die Eingabe zu einem Objekt durch ein GUI abfragen (oder auch JInputDialog) und das damit erstellte Objekt „ausgeben“
   6. In einer Schleife viele Objekte erstellen und erst abbrechen wenn der Benutzer es sagt. Alle Objekte werden Ausgegeben