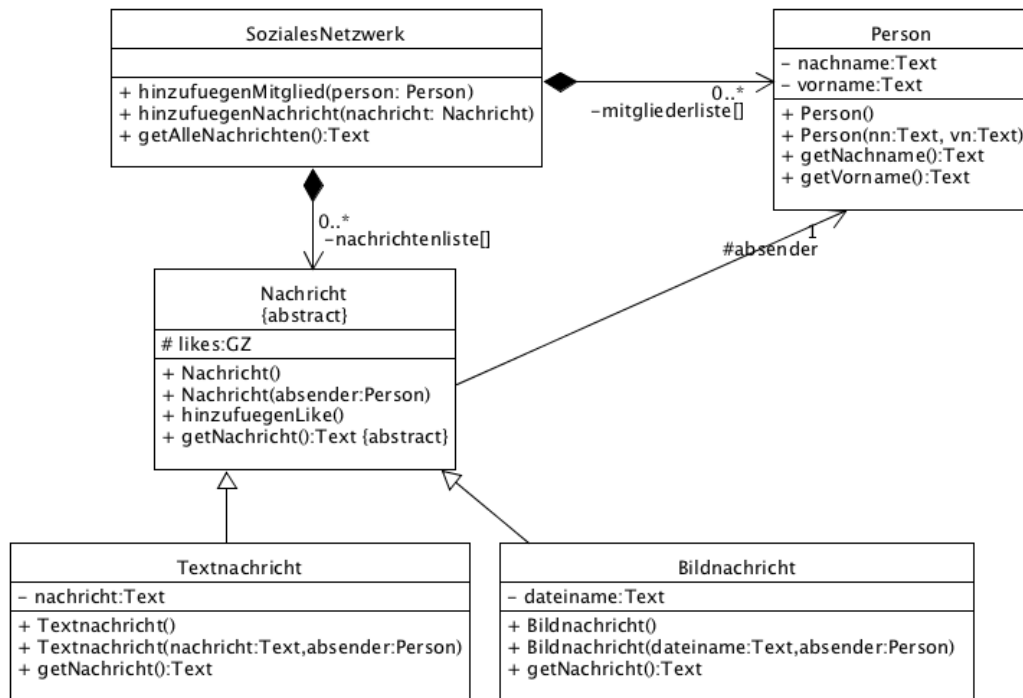


# Aufgabe: Soziales Netzwerk

Die Fachinformatiker einer IT-Schule sollen als Projekt, ein schulinternes, soziales Netzwerk entwickeln. Alle Personen der Schule können Mitglieder des sozialen Netzwerkes werden. Das unten dargestellte UML-Klassendiagramm stellt das vorläufige soziale Netzwerk dar.



Quelle: [https://it-pruefungsbuch.mezdata.de/pruefungen/2019\\_I/2019-So-FIA-A1/index.php](https://it-pruefungsbuch.mezdata.de/pruefungen/2019_I/2019-So-FIA-A1/index.php)

1.1 Implementieren Sie das gesamte UML-Diagramm

1.2 Implementieren Sie alle Methoden:

*Getter-Methoden* und *Konstruktoren* kümmern sich um die Rückgabe des geforderten Attributes bzw. setzen die Attribute auf den Wert ihrer Übergebeparameter

Klasse	Methode	Hinweis
SozialesNetzwerk	hinzufuegenMitglied(...)	Fügt die übergebene Person der Mitgliederliste hinzu.
	hinzufuegenNachricht(...)	Fügt die übergebene Nachricht der Nachrichtenliste hinzu.
	getAlleNachrichten()	Gib alle Nachrichten in einem String zurück.
Nachricht	Nachricht(...)	Weist den Absender dem gleichnamigen Attribut zu.
	hinzufuegenLike()	Erhöht die Anzahl der „Likes“ für diese Nachricht.
Textnachricht	Textnachricht(...)	Weist die übergebenen Parameter den dazugehörigen Attributen zu.
	Bildnachricht(...)	Gibt den Namen des Absenders mit dazugehöriger Nachricht und Anzahl der „Likes“ zurück.
Person	Person(...)	Weist die übergebenen Parameter den dazugehörigen Attributen zu.

1.3 Entwickeln Sie zum Testen der Funktionen ein Hauptprogramm, welches ein neues soziales Netzwerk erzeugt und zwei Personen diesem Netzwerk hinzufügt. Jede Person soll eine Nachricht absetzen. Erstellen Sie für eine der beiden Nachrichten einen „Like“. Geben Sie abschließend alle Nachrichten aus.