

Namespace BedingungTest

Classes

[Fahrzeug](#)

Parent Class to represent all vehicles.

[Motorrad](#)

Class to represent motorcycles.

[PKW](#)

Class Fahrzeug

Namespace: [BedingungTest](#)

Assembly: BedingungTest.dll

Parent Class to represent all vehicles.

```
public abstract class Fahrzeug
```








Inheritance

[object](#)  ← Fahrzeug

Derived

[Motorrad](#), [PKW](#)

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) , [object.GetType\(\)](#) ,
[object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

Fahrzeug(string, string, int, string)

Constructor for a generic vehicle

```
protected Fahrzeug(string marke, string klasse, int baujahr, string motor)
```

Parameters

marke [string](#) 

klasse [string](#) 

baujahr [int](#) 

motor [string](#) 

Fields

aktuelleGeschwindigkeit

`protected int` aktuelleGeschwindigkeit

Field Value

[int](#)

baujahr

`protected int` baujahr

Field Value

[int](#)

klasse

`protected string` klasse

Field Value

[string](#)

marke

`protected string` marke

Field Value

[string](#)

maxGeschwindigkeit

```
protected int maxGeschwindigkeit
```

Field Value

[int](#)

motor

```
protected string motor
```

Field Value

[string](#)

motorLäuft

```
protected bool motorLäuft
```

Field Value

[bool](#)

Properties

Baujahr

```
public int Baujahr { get; }
```

Property Value

[int](#)

Klasse

```
public string Klasse { get; }
```

Property Value

[string](#)

Marke

```
public string Marke { get; set; }
```

Property Value

[string](#)

Motor

```
public string Motor { get; set; }
```

Property Value

[string](#)

Methods

Bremsen(int)

Method to decrease the speed of the vehicle given a specific increment.

```
public void Bremsen(int inkrement)
```

Parameters

inkrement [int](#)

Dies ist der inkrement, der unsere geschwindigkeit erhoeht.

Hupen()

Abstract method to implement the sound of a vehicles horn.

```
public abstract void Hupen()
```

ManageMotor()

Change the current state of the motor.

```
public void ManageMotor()
```

Parken()

Allows parking only if the motor is off and the speed is 0. Otherwise we turn the motor off or brake until we reach the speed 0.

```
public bool Parken()
```

Returns

[bool](#)

Boolean: Ob wir geparkt sind.

SchnellerFahren(int)

Increase the speed of our vehicle given a specific increment.

```
public void SchnellerFahren(int inkrement)
```

Parameters

Class Motorrad

Namespace: [BedingungTest](#)

Assembly: BedingungTest.dll








Class to represent motorcycles.

```
public class Motorrad : Fahrzeug
```

Inheritance

[object](#)  ← [Fahrzeug](#) ← Motorrad

Inherited Members

[Fahrzeug.marke](#) , [Fahrzeug.klasse](#) , [Fahrzeug.baujahr](#) , [Fahrzeug.motor](#) , [Fahrzeug.maxGeschwindigkeit](#) , [Fahrzeug.motorLäuft](#) , [Fahrzeug.aktuelleGeschwindigkeit](#) , [Fahrzeug.Motor](#) , [Fahrzeug.Baujahr](#) , [Fahrzeug.Klasse](#) , [Fahrzeug.Marke](#) , [Fahrzeug.Parken\(\)](#) , [Fahrzeug.Bremsen\(int\)](#) , [Fahrzeug.SchnellerFahren\(int\)](#) , [Fahrzeug.ManageMotor\(\)](#) , [object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  , [object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

Motorrad(string, string, int, string)

```
public Motorrad(string marke, string klasse, int baujahr, string motor)
```

Parameters

marke [string](#) 

klasse [string](#) 

baujahr [int](#) 

motor [string](#) 

Methods

Hupen()

Abstract method to implement the sound of a vehicles horn.

```
public override void Hupen()
```

Class PKW

Namespace: [BedingungTest](#)








Assembly: BedingungTest.dll

```
public class PKW : Fahrzeug
```

Inheritance

[object](#)  ← [Fahrzeug](#) ← PKW

Inherited Members

[Fahrzeug.marke](#) , [Fahrzeug.klasse](#) , [Fahrzeug.baujahr](#) , [Fahrzeug.motor](#) , [Fahrzeug.maxGeschwindigkeit](#) ,
[Fahrzeug.motorLäuft](#) , [Fahrzeug.aktuelleGeschwindigkeit](#) , [Fahrzeug.Motor](#) , [Fahrzeug.Baujahr](#) ,
[Fahrzeug.Klasse](#) , [Fahrzeug.Marke](#) , [Fahrzeug.Parken\(\)](#) , [Fahrzeug.Bremsen\(int\)](#) ,
[Fahrzeug.SchnellerFahren\(int\)](#) , [Fahrzeug.ManageMotor\(\)](#) , [object.Equals\(object\)](#)  ,
[object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  , [object.GetType\(\)](#)  ,
[object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

PKW(string, string, int, string)

```
public PKW(string marke, string klasse, int baujahr, string motor)
```

Parameters

marke [string](#) 

klasse [string](#) 

baujahr [int](#) 

motor [string](#) 

Methods

Hupen()

Abstract method to implement the sound of a vehicles horn.

```
public override void Hupen()
```