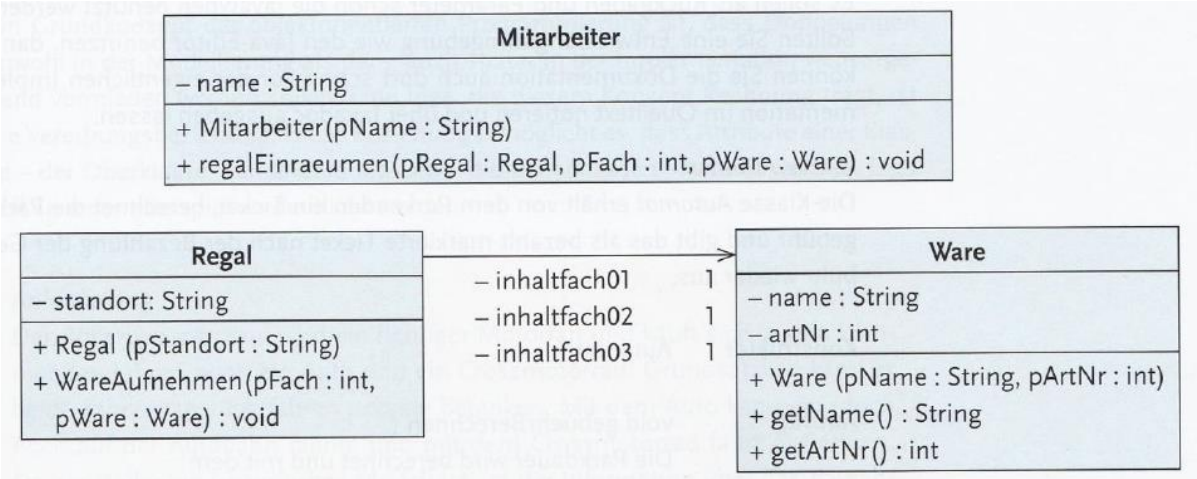
OOP in Java

Diagramme Übungen

Implementation

Mitarbeiter-Projekt

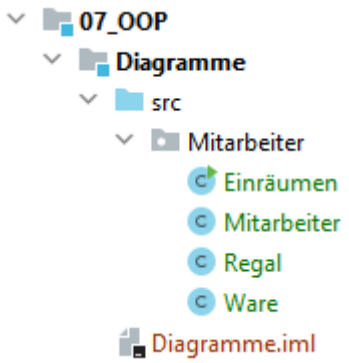



```
package Mitarbeiter;

public class Mitarbeiter {
 //Attribute
 private String name;
 //Konstruktor
 public Mitarbeiter(String pName) {
  name = pName;
 }
 //getter
 public String getName() {
  return name;
 }
 //weitere Methode
 public void regalEinräumen(Regal pRegal, int pFach, Ware pWare) {
  pRegal.wareAufnehmen(pFach, pWare);
 }
}
```

```
package Mitarbeiter;

public class Regal {
 private String standort;
 private Ware inhaltfach01;
 private Ware inhaltfach02;
 private Ware inhaltfach03;

 public Regal(String pStandort) {
  standort = pStandort;
 }

 public String getStandort() {
  return standort;
 }

 public void wareAufnehmen(int pFach, Ware pWare) {
  if (pFach == 1) { inhaltfach01 = pWare; }
  else if (pFach == 2) { inhaltfach02 = pWare; }
  else if (pFach == 3) { inhaltfach03 = pWare; }
 }
}
```

```
package Mitarbeiter;

public class Ware {
  private String name;
  private int artNr;

  public Ware(String pName, int pArtNr) {
    name = pName;
    artNr = pArtNr;
  }

  public String getName() {
    return name;
  }

  public int getArtNr() {
    return artNr;
  }
}
```

```
package Mitarbeiter;
import java.util.Scanner;

public class Einräumen { //Zugriffsklasse für Interaktion
  public static void main(String[] args) {
    Scanner scan = new Scanner(System.in);
    String antwort = "";
    Mitarbeiter Mitarbeiter1 = new Mitarbeiter("Hans");
    Regal Regal1 = new Regal("Halle1");
    Ware Sizzurp = new Ware("Sizzurp", 1337);
    Ware Steamguthaben = new Ware("20€ Steam", 360);
    Ware Ritopoints = new Ware("20€ Rito", 420);
    System.out.println("Regal einräumen?");
    antwort = scan.next();
    if (antwort.equals("ja") || antwort.equals("j")) {
      Mitarbeiter1.regalEinräumen(Regal1, 1, Sizzurp);
      System.out.println("Der Mitarbeiter " + Mitarbeiter1.getName() + " räumt das Regal am Standort
" + Regal1.getStandort());
      System.out.println("mit der Ware " + Sizzurp.getName() + " mit der Artikelnummer " +
Sizzurp.getArtNr() + "  ins Fach " + 1 + " ein.");
    }
    else {
      System.exit(0);
    }
  }
}
```




```
Regal einräumen?
ja
Der Mitarbeiter Hans räumt das Regal am Standort Halle1
mit der Ware Sizzurp mit der Artikelnummer 1337  ins Fach 1 ein.
```