

1. Aufgabe

Ein Restaurant möchte seine Gerichte mittels einer objektorientierten Software verwalten. Die nachfolgende Abbildung zeigt einen Auszug aus der Speisekarte des Restaurants:

Gasthof "Zum teuren Johann" - Speisekarte

Hier kocht der Chef noch selbst und das hat seinen Preis!

- | | | |
|----------|--|----------------|
| 1 | Wiener Saftgulasch mit Rotkraut | 24,50 € |
| | Dazu empfehle ich Semmelknödel oder Thüringer Klöße. | |
| 2 | Rumpsteak mit Kräuterbutter und Salat | 32,90 € |
| | Dazu empfehle ich Bratkartoffeln oder Kroketten.
Salatdressing: Essig/Öl oder Joghurt-Sauce | |
| 3 | ... | |



- Erstellen Sie das Klassendiagramm der Klasse `Gericht` mit passenden Attributen und deren Datentypen. Die Klasse soll einen Konstruktor besitzen, welcher allen Attributen bei der Objekterzeugung Werte zuweist. Für alle Attribute müssen get- und set-Methoden vorhanden sein.
- Erstellen Sie für das erste Gericht in der Speisekarte ein Objektdiagramm.
- Erstellen Sie den Code der Klasse `Gericht`, welcher zum Klassendiagramm von a) passen muss.

Testen Sie danach den Code unter Beachtung dieser Vorgaben und deren Reihenfolge:

- Es muss ein Objekt der Klasse `Gericht` erzeugt werden, alle Attributwerte sind vorher per Tastatur einzugeben.
- Alle Attributwerte sind auf der Konsole auszugeben.
- Der Wirt möchte sich einen zweiten Sportwagen kaufen und verdoppelt deshalb die Preise auf der Speisekarte. Testen Sie die set-Methode für den Preis des Gerichts.