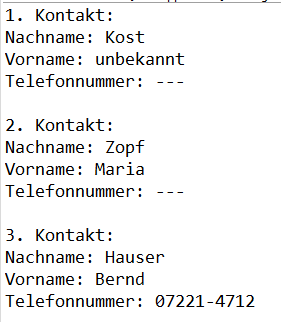
**1. Ziel:**

1. Erstellen Sie ein Java Programm „Kontakte“. In diesem Programm wollen Sie neue Kontakte mit Nachname, Vorname und Telefonnummer (beachten Sie, dass Sie die Telefonnummer häufig mit Bindestrich zwischen Vorwahl und Rufnummer schreiben) erstellen.
2. Während Sie stets den Nachnamen eines neuen Kontakts kennen, ist das mit dem Vornamen und der Telefonnummer nicht immer der Fall (Hinweis: Sie brauchen drei Konstruktoren).
3. Sorgen Sie dafür, dass man von außerhalb der Klasse auf die drei Attribute nicht zugreifen kann.
4. Benutzen Sie für die Ausgabe eine gleichnamige Methode (ohne Rückgabewert).
5. Erzeugen Sie im Hauptprogramm drei Instanzen k1, k2 und k3, wobei Sie im ersten Fall lediglich den Nachnamen, im zweiten Fall Nachnamen und Vornamen sowie im dritten Fall Nachnamen, Vornamen und Telefonnummer übergeben und lassen Sie sich diese ausgeben. Über jeder Ausgabe soll die Nummer des Kontakts stehen. Versuchen Sie ohne den „THIS“ Operator auszukommen.

**Ausgabe/Darstellung:**

****

**2. Ziel:**

1. Erstellen Sie ein Java Programm „Konto“. Das Konto wird durch folgende Eigenschaften charakterisiert: Jeder Inhaber hat einen Namen („inhaber“) vom Typ String sowie zwei Gleitkommawerte, die das Guthaben („guthaben“) und das Limit („limit“) beschreiben.
2. Zum Instanziieren möglicher Objekte soll ein parametrisierter Konstruktor verwendet werden, dem die drei oben genannten Attribute (also inhaber, guthaben, limit) als Parameter übergeben werden.
3. Außerdem gibt es eine (öffentliche) Methode „abheben“, der als einziger Parameter der abzuhebende Betrag („betrag“) übergeben wird. Der Betrag muss nicht ganzzahlig sein, sondern kann auch Kommawerte umfassen. Der Rückgabewert der Methode ist boolean und nur dann „true“, wenn a) der als Parameter übergebene Betrag positiv ist und b) durch die Abhebung das Limit nicht unterschritten wird (Stichworte: if, else if …).
4. Im Hauptprogramm sollen Sie dann mittels Konstruktor ein Objekt „bk1“ (Bankkunde1) anlegen. Der Inhaber ist der Herr Kost, sein Guthaben beträgt 400 (Euro) und er hat ein Limit von -200 (Euro).
5. Geben Sie den Inhaber, das Guthaben vor der Abhebung aus.
6. Führen Sie danach eine Abhebung (z.B. 120.0) durch, indem Sie die Methode „abheben“ auf die Instanz „bk1“ anwenden und weisen Sie das Ergebnis einer Variablen „entnahme“ zu. Abhängig vom Wahrheitswert dieser Variablen sollen nun zwei Fälle unterschieden werden:

* Konnte die Abhebung nicht durchgeführt werden, so soll eine entsprechende Meldung erscheinen.
* War dagegen die Abhebung erfolgreich, so soll der Inhaber und sein Guthaben nach der Abhebung ausgegeben werden.

**Ausgabe/Darstellung:**

****

****