# Übung 1 Bedingte Anweisungen & Umgang mit boolean Variablen

1. Erstellt eine Klasse die einen Kuehlschrank beschreiben soll.
2. Der Kuehlschrank soll mehrere verschiedene Gegenstaende beinhalten, welche durch jeweils ein boolean Feld repraesentiert werden.
3. Erstellt eine sondierende Methode welche ***TRUE*** zurueckliefert, wenn der Kuehlschrank voll ist, also alle Gegenstaende vorhanden sind, und eine Methode welche den Kuehlschrank um alles aufstockt was nicht bereits vorhanden ist.(Also nicht einfach alles auf ***TRUE*** setzen!)
4. Erstellt nun Methoden die einzelne Gegenstaende aus dem Kuehlschrank verbrauchen wenn diese vorhanden sind, oder eine Benachrichtigung auf der Konsole ausgiebt wenn der Gegenstand nicht vorhanden ist.
5. Erstellt außerdem eine Methode die mehrere Gegenstaende gleichzeitig verbraucht, oder eine Benachrichtigung auf der Konsole ausgiebt, wenn mindestens einer der Gegenstaende nicht vorhanden ist.

# Übung 2 Objekte benutzen Objekte

1. Erzeugt eine Klasse Konto.
2. Jedes Objekt der Klasse sollte einen Saldowert besitzen.
3. Erweitert die Klasse nun um Methoden um den Saldowert um einen uebergebenen Wert zu erhoehen oder verringern.
4. Erzeugt nun eine neue Klasse Ueberweisungsmanager, welche eine Methode „ueberweisen(Konto quellKonte, Konto zielKonto, int betrag)“ definiert.
5. Ueberlegt euch nun wie man verhindern könnte, dass Konten ihren Saldo überziehen und schreibt eure Ueberlegungen auf.
6. Versucht nun eure Ueberlegungen zu implementieren.

# Übung 3 Schleifen & Modulo

1. Erzeugt eine neue Klasse, welche eine Methode „ausgabe“ mit dem Rueckgabewert ***void*** beinhaelt.
2. Die Methode soll 2 int Parameter erhalten und anschließend von 0 bis zum ersten der beiden Parameter iterieren(Ein Beispiel für Schleifen findet ihr unten) und hierbei die aktuelle Zahl auf die Konsole ausgeben.
3. Nun kommt der 2te Parameter ins Spiel, immer wenn der aktuelle Wert durch den 2ten Parameter geteilt werden kann, dann soll statt der Zahl der String „Super!“ auf der Konsole ausgegeben werden.

# Beispiel:

## Iterieren mit einer While-Schleife:

**int** **i** = 0; //Wir initieren zu Beginn eine Zählvariable

**while**(i <= 5){ //Solange der Ausdruck true ergibt wird die Schleife ausgefuehrt

**System**.***out***.println(i); //Unsere zu wiederholende Aktion

i++;

//Zum Schluss erhoehen wir den Zaehler, damit die Schleife nicht endlos  
 //ausgefuehrt wird.

}