# Übung 1 Umgang mit BlueJ

1. Im BlueJ Projekt findet Ihr eine Klasse „Kuehlschrank“, versucht zuerst einmal interaktiv ein Exemplar dieser Klasse zu erzeugen.
2. Wenn Ihr ein Exemplar der Klasse erzeugt habt könnt ihr anfangen über das Kontextmenü(rechtsklick) interaktiv Methoden aufzurufen. Probiert dies und versucht zu verstehen was die einzelnen Methoden tun.
3. Außerdem über das Kontextmenü könnt Ihr per „Inspect“ das Exemplar untersuchen und euch angucken aus welchem Feldern sich der Zustand des Exemplars zusammenbaut.
4. Erweitert den Kuehlschrank nun um weitere Methoden und Felder und probiert diese aus.