# 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 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;

**while**(i <= 5) {

**System**.***out***.println(i);

i++;

}