# UML: Klassen- und Objektdiagramme

Aufgabe 1

1.1 Zeichnen Sie das UML-Klassendiagramm für folgende Klasse.

public class Affe {

private int \_alter;

public Affe(int alter){

\_alter = alter;

}

public static void bruell(){

System.out.println(“Brüll!“);

}

}

Aufgabe 2

In dieser Aufgabe entwickeln Sie eine Klasse **Wagen**. Ein **Wagen** hat eine gewisse Ladung in Tonnen. Außerdem kann (muss aber nicht) ein **Wagen** einen Anhänger haben (ebenfalls vom Typ **Wagen**). Für die Ladung und den Nachfolgewagen werden Getter und Setter benötigt.

2.1 Zeichnen Sie das Klassendiagramm für den Typ Wagen.

2.2 Schreiben Sie den Quellcode für die Klasse Wagen auf Papier auf.