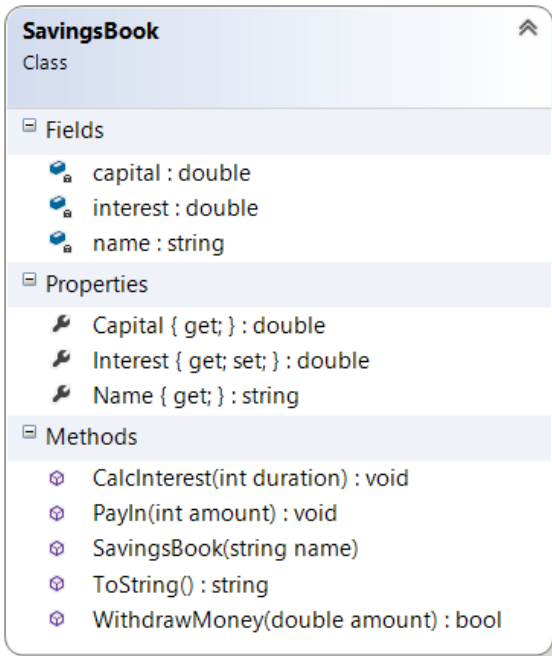


# 06\_SavingBookWithList

Wir möchten unsere SavingBook-Aufgabe so erweitern, dass man damit nicht nur ein, sondern viele SavingBook-Objekte verwenden kann. Dazu müssen Erweiterungen sowohl auf der Logik-Klasse SavingBook als auch auf der GUI vorgenommen werden.

## Klasse SavingsBook



Die Klasse, die wir im letzten Beispiel implementiert haben, hat zu wenige Eigenschaften, um einzelne SavingBook-Objekte gut unterscheiden zu können. Deshalb erweitern wir die Klasse noch mit dem Namen des Besitzers.

Da es kein Sparbuch ohne Name existieren soll, bauen wir auch noch einen Konstruktor, der sicherstellt, dass der Name beim Erstellen des SavingBook-Objekts angegeben wird.

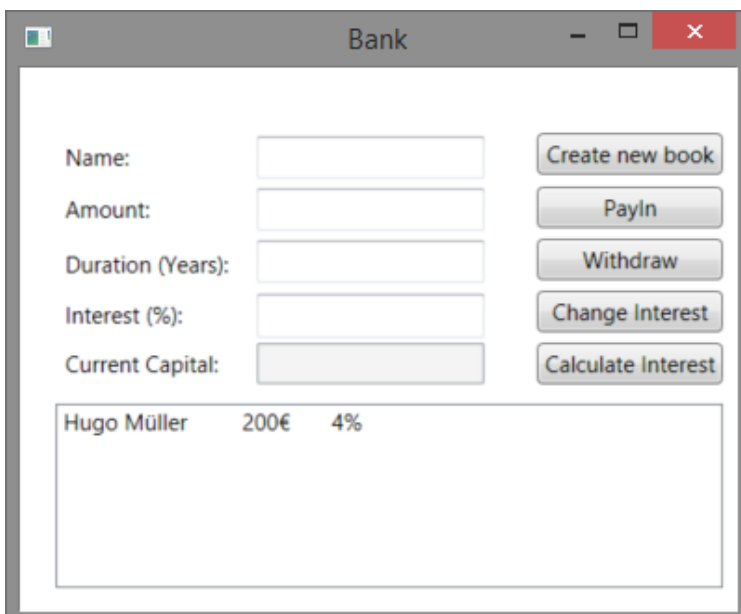
Um die SavingBook-Objekte in der GUI gut darstellen zu können, schreiben wir auch noch eine ToString-Methode.

**Achtung:** die Signatur bei ToString muss wie folgt angegeben werden:

```
public override string ToString()
```

Der Rückgabewert hat z.B folgendes Aussehen:  
Hugo Müller 200€ 4%

## Klasse SavingBooksGUI



Die GUI muss auch erweitert werden, damit der Name beim Erstellen eines SavingBook-Objekts angegeben werden kann.

Auch ein „Create new book“ Button muss hinzugefügt werden, damit man beliebig viele SavingBook-Objekte erstellen kann.

Weiters wird eine ListBox benötigt, um die SavingBook-Objekte anzeigen zu können.