

Konstruktor, Properties, Felder - immer zwei Objekte anlegen und beide Objekte auf der Konsole ausgeben lassen

Jede Klasse soll eine öffentliche Methode namens `LiefererInhalt` besitzen. Diese Methode soll alle Daten der Klasse als String zurückliefern. Die Formatierung darf frei gewählt werden.

Beispiel 1)

Baby

string name

double gewicht

konstruktor der name und gewicht ändert

properties prüfen ob werte vorhanden sind

gewicht muss zwischen 1 und 6000 sein

Beispiel 2)

Buch

string titel, autor

double preis

konstruktor setzt beide werte, kein wert darf leer sein

preis muss größer 0 sein

Beispiel 3)

Haus

string adresse

int länge, breite

konstruktor setzt alle werte

länge und breite müssen größer 0 sein

zusätzlich property Fläche mit nur get, die länge * breite zurückgibt

Beispiel 4)

Sessel

bool drehbar

string farbe

konstruktor setzt alle werte

farbe erlaubt nur "grün" "gelb" "blau"

Beispiel 5)

Konto

string eigentümer

double kontostand

konstruktor setzt nur eigentümer, kontostand wird immer auf 0 gesetzt

nur get Properties

methoden

double abheben(double betrag)

hebt den betrag vom konto ab. kann jedoch maximal nur soviel abheben wie noch am konto drauf ist

der tatsächlich behobene betrag wird zurückgegeben

void einzahlen(double betrag)

betrag muss größer 0 sein

erhöht den kontostand um den betrag

Beispiel 6)

Auto

string ort

int gesamtKm

double tankStand

konstruktor setzt ort

gesamtKm auf 0

tankstand auf 0

void tanken(double tankMenge)

tankmenge muss größer 0 sein

erhöht den tankStand

void fahren(string nach, int km)

ändert den ort auf nach

erhöht gesamtKm um km

pro gefahrenen km wird der tankStand um 0,05 verringert.

OPTIONAL!

prüfen sie vor dem fahren ob man auch tatsächlich die gesamte strecke fahren darf

wenn nicht soll false zurückgegeben werden,

wenn man alles fahren kann soll true zurückgegeben werden