

Enums / OOP:

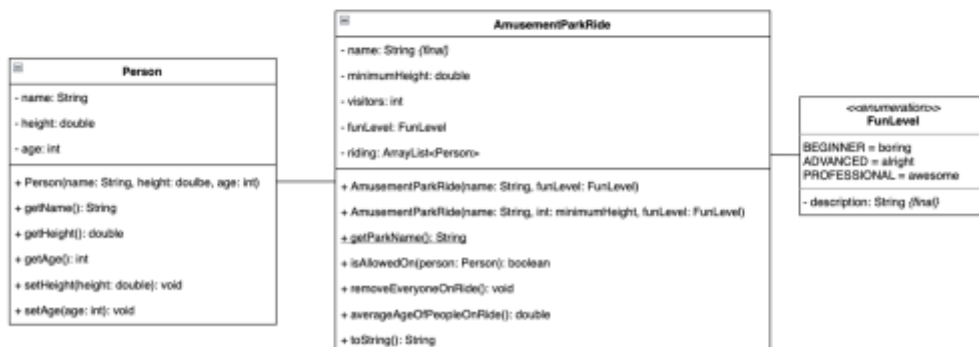
Aufgabe 1:

Setze das abgebildete Klassendiagramm für deinen Freizeitpark um.

- wird dem Konstruktor `AmusementParkRide(...)` keine `minimumHeight` mitgegeben soll ein Standardwert von 150.0 cm gesetzt werden.
 - die statische Methode `getParkName()` soll den Namen deines Freizeitparks zurückgeben.
 - die Methode `isAllowedOn(person: Person)` soll überprüfen, ob die mitgegebenen Person groß genug für die Attraktion ist und entsprechend `True` bzw. `False` zurückgeben. Wenn eine Person mitfahren darf, gilt sie als Besucher. Die Anzahl an Besucher `visitors` wird hochgezählt und die Person wird zu der Liste der Mitfahrer `riding` hinzugefügt.
 - die Methode `removeEveryoneOnRide()` leert die Liste der Mitfahrer
 - die Methode `toString()` soll den Namen der Attraktion, das Spaß-Level, die Mindestgröße, Anzahl der Besucher sowie die Mitfahrer als String zurückgeben.
- Beispiel:

```
Hurjakuru (awesome), minimum height requirement: 140.0, visitors: 3
on the ride:
Lena
Yannis
Stephan
```

- Erstelle zum Testen eine ausführbare Klasse `AmusementParkMain`



Weitere Aufgaben

a.) Palindrom

Ein Satz ist ein Palindrom, wenn er nach der Umwandlung aller Großbuchstaben in Kleinbuchstaben

und dem Entfernen aller nicht alphanumerischen Zeichen vorwärts und rückwärts gleich lautet. Zu den alphanumerischen Zeichen gehören Buchstaben und Zahlen.

Bei einer Zeichenkette `s` wird `true` zurückgegeben, wenn sie ein Palindrom ist, andernfalls `false`.

Input: `s = "A man, a plan, a canal: Panama"`

Output: `true`

Explanation: `"amanaplanacanalpanama"` is a palindrome.

b.) Anagramm

Bei zwei Zeichenketten `s` und `t` wird `true` zurückgegeben, wenn `t` ein Anagramm von `s` ist, andernfalls `false`.

Ein Anagramm ist ein Wort oder ein Satz, der durch Neuordnung der Buchstaben eines anderen Wortes oder Satzes gebildet wird, wobei normalerweise alle ursprünglichen Buchstaben genau einmal verwendet werden.

Input: `s = "anagram", t = "nagaram"`

Output: `true`

Input: `s = "rat", t = "car"`

Output: `false`