

### 3. Handlungsschritt (25 Punkte)

aa) 7 Punkte

1 Punkt Klassenname

Je 1 Punkt pro vollständige Instanzvariablen- bzw. Methodendeklaration

Tank
- bezeichner : String - fuellstand : Integer oder Double - fassungsvermoegen : Integer oder Double
+ Tank(String, Integer oder Double, Integer oder Double) + setFuellstand(Integer oder Double) : void + getFuellstand() : Integer oder Double

ab) 4 Punkte

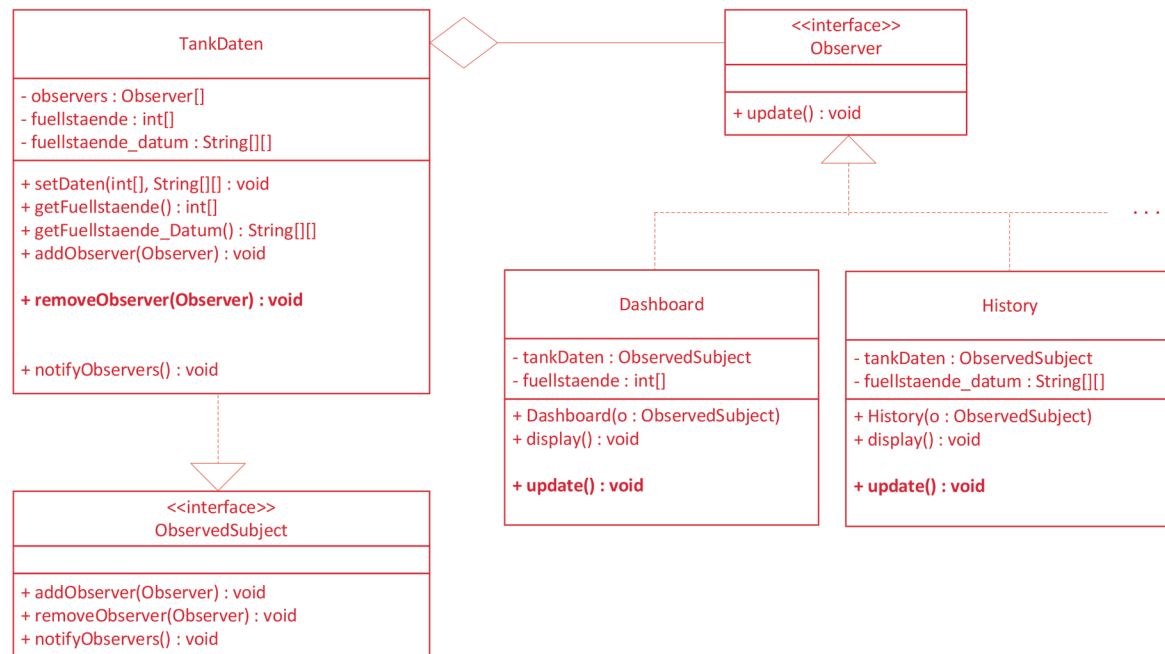
```
public oder + setFuellstand(Integer oder Double fuellstand) {this.fuellstand = fuellstand;}
```

```
public oder + getFuellstand() : {return this.fuellstand oder nur fuellstand;}
```

ba) 4 Punkte

1 Punkt je überschriebene Methode -> 3 Punkte

1 Punkt für Aggregation oder Komposition -> 1 Punkt



bb) 2 Punkte

Realisierung/Schnittstellenimplementierung:

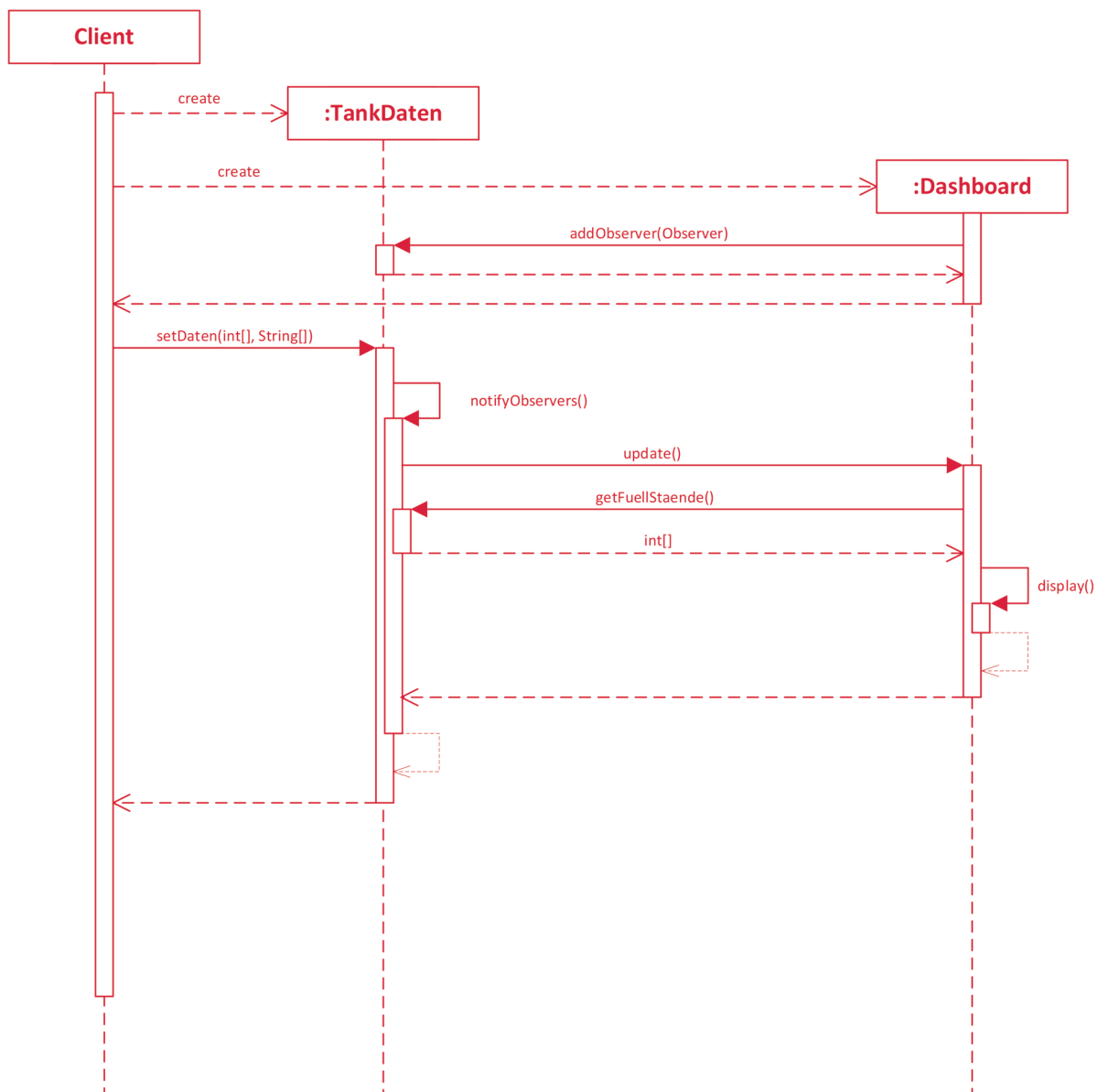
Ein Interface ist eine Vorlage-/Musterklasse, von der keine Objekte konstruiert werden können. Das ist aber von der abgeleiteten Klasse möglich.

Die Klasse *Tankdaten* muss alle abstrakten Methoden des implementierten Interface *ObservedSubject* implementieren.

ca) 6 Punkte

1 Punkte je Nachricht und zugehöriger -> 4 Punkte

0,5 Punkte je Methodenbalken -> 2 Punkte



cb) 2 Punkte

0,5 Punkte Methodenkopf, 1 Punkt ForEach-Schleife oder Zählschleife, 0,5 Punkte Methodenaufruf

```
public oder + void notifyObservers() {for(Observer o : observers) o.update;}
```