

Auftrag Konstruktor implementieren

Sie haben bereits mit der Klasse Account gearbeitet:

```
public class Account {  
    private double balance;  
  
    public void deposit(double amount) {  
        balance += amount;  
    }  
  
    public void withdraw(double amount) {  
        balance -= amount;  
    }  
  
    public double getBalance() {  
        return balance;  
    }  
}
```

Ergänzen Sie das Beispiel von letzter Woche so, dass ein Konto Objekt neu direkt mit einem Startguthaben erstellt werden kann. Verwenden Sie dazu einen Konstruktor. Die Benutzerschnittstelle muss nicht zwingend angepasst werden zum Test.

Ermöglichen Sie in einem zweiten Schritt, dass Konto Objekte wahlweise mit oder ohne Startguthaben erstellt werden können. Auch hier ist die Anpassung der Benutzerschnittstelle optional.