

Übung Automanufaktur

Aufgabe 1: Neues Projekt

Erstellt ein neues Projekt mit dem Name „XxAutomanufaktur“. Und legt direkt die benötigten Packages an: **main**, **ui**, **model**

Aufgabe 2: Modelklasse

Erstellt im Package **model** die Klasse **Car**. Definiert vier passende Eigenschaften mit Standardwerten die im Konstruktor(Alt+Einfg) zugewiesen werden, Getter und Setter (Alt+Einfg). Überschreibt die toString Funktion (Alt+Einfg).

Aufgabe 3: Testen des Models Car

Erstellt in der Klasse **Main** in der Methode **main** ein neues Auto und befüllt dieses mit den passenden Eigenschaftswerten über die Setter. Gebt anschließend alle Werte des Autos mit den Gettern aus. Wenn die Werte korrekt sind ist dieser Schritt abgeschlossen.

Aufgabe 4: UiController

Erstellt im Package **ui** die Klasse **UiController**. Diese soll eine öffentliche Methode die den Vorgang der Automanufaktur startet.

Erstellt ein Hauptmenü welches dem User die folgenden Optionen bietet

- Automaßanfertigung
 - Startet eine passende Methode welche den User nach allen benötigten Werten des Autos fragt (Eigenschaften der Klasse Car), diese in lokale Variablen einliest und Ihre Gültigkeit prüft. Sind die Werte gültig, was gültig ist bestimmt Ihr als Entwickler, wird ein neues Auto Objekt generiert und die Werte werden per Setter eingetragen und danach mit den Getter wieder ausgegeben.
- Hilfe
 - Gibt einen Hilfetext aus der beschreibt wie dieses Programm funktioniert.
- Programm beenden
 - Beendet das Programm