

Übungen zu Methoden

Alle Methoden sollen public sein!

1. Schreibe analog zur Klasse **BALL** eine Klasse **WAND**.
 - a) Eine Wand soll die Attribute **hoehe**, **breite** und **farbe** haben.
 - b) Im Konstruktor soll die **hoehe** den Wert 230, die **breite** den Wert 40 und die **farbe** "grau" bekommen.
 - c) Erzeuge ein Objekt der Klasse **WAND** und überprüfe, ob die Attributwerte alle richtig initialisiert wurden.
2. Sondierende Methoden
 - a) Schreibe eine get-Methode für die Farbe des Balls.
 - b) Schreibe jeweils eine sondierende Methode für die drei Attribute der Klasse **WAND**.
 - c) Teste alle deine gerade geschriebenen Methoden, indem du ein Objekt erzeugst und die geschriebenen Methoden aufrufst.
3. Verändernde Methoden
 - a) Schreibe eine set-Methode zum Ändern der Farbe des Balls.
 - b) Schreibe jeweils eine verändernde Methode für die drei Attribute der Klasse **WAND**.
 - c) Teste alle deine gerade geschriebenen Methoden, indem du ein Objekt erzeugst und die Methoden aufrufst.
4. Konstruktor mit Parameter
 - a) Verändere den Konstruktor der Klasse **BALL**, sodass der Wert jedes Attribut durch den Nutzer der Klasse frei wählbar ist.
 - b) Verändere den Konstruktor der Klasse **WAND**, sodass der Wert jedes Attribut durch den Nutzer der Klasse frei wählbar ist.
5. Klasse **DACH**
 - a) Die Klasse **DACH** beschreibt ein Dreieck. Sie besitzt eine **grundseite**, eine **hoehe** und eine **farbe**.
 - b) Schreibe zur Klasse **DACH** einen Konstruktor, sodass jedes Attribut durch den Nutzer der Klasse frei wählbar ist.
 - c) Schreibe eine get- und eine set-Methode für das Attribut **farbe**.
6. Klasse **SONNE**
 - a) Die Klasse **SONNE** beschreibt einen Kreis. Sie besitzt einen **radius** und eine **farbe**.
 - b) Schreibe zur Klasse **SONNE** einen Konstruktor, sodass jedes Attribut durch den Nutzer der Klasse frei wählbar ist.
 - c) Schreibe eine get- und eine set-Methode für das Attribut **radius**.

