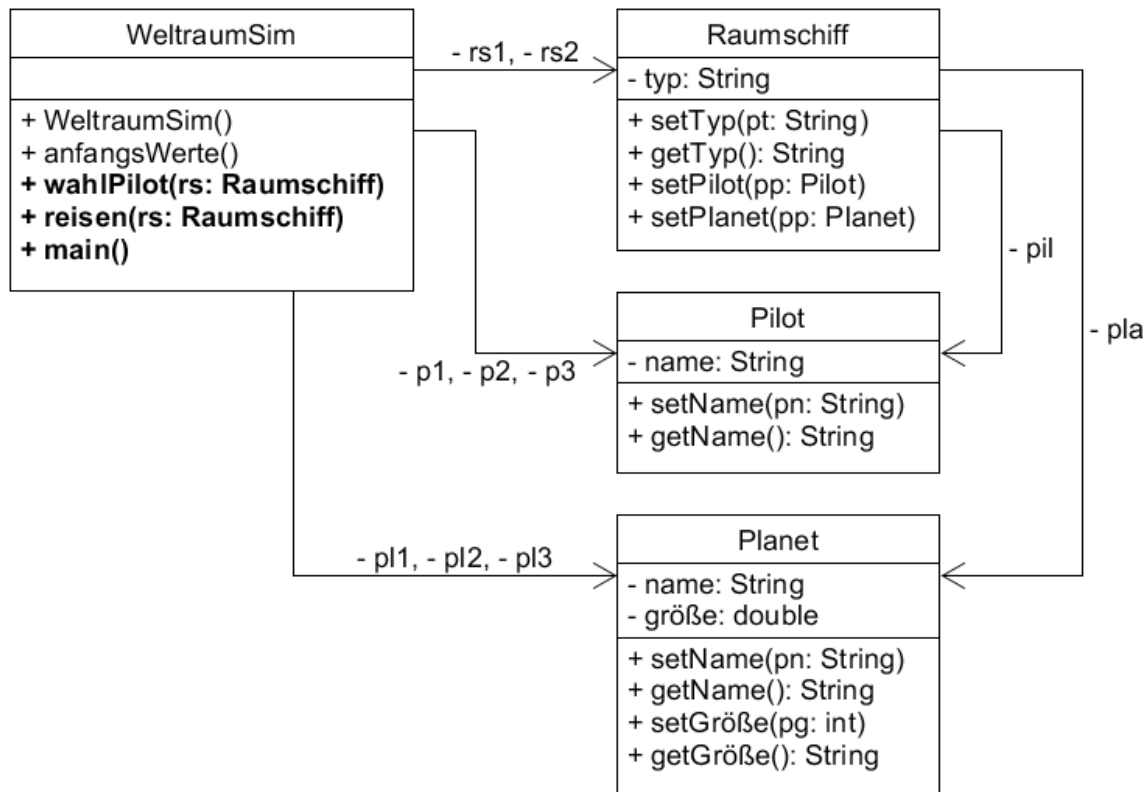


Aufgabe 1



Nutze die ausgeteilte BlueJ-Vorlage.

Die Klassen **Raumschiff**, **Pilot** und **Planet** sind bereits fertig implementiert, ebenso Teile der Klasse **WeltraumSim**. Du brauchst nur die Methoden **wahlPilot()** und **reisen()** – im Klassendiagramm fettgedruckt – zu implementieren:

- a) Die Methode **wahlPilot()** erhält eine **Raumschiff**-Referenz als Parameter. Sie gibt den Typ des im Parameter gegebenen Raumschiffs und die Namen der drei Piloten aus. Der Benutzer soll einen dieser Namen eintippen. Die Methode vergleicht den eingegebenen Namen mit den Namen der Piloten und setzt den entsprechenden Piloten für dieses Raumschiff. Achte auf den Fall, dass der Parameter null sein könnte.

Lies ggf. nochmals in der Präsentation zum Thema „Referenz“, wie man Strings vergleicht.

```

BlueJ: Konsole - Aufg.1
Optionen
Welcher Pilot soll das Raumschiff XWing steuern?
Snips, Anakin oder Yoda?
> Yoda
  
```

- b) Die Methode **reisen()** erhält ebenfalls eine **Raumschiff**-Referenz als Parameter. Sie gibt die Namen der drei Planeten aus. Der Benutzer soll einen dieser Namen eintippen, und entsprechend setzt die Methode diesen Planeten für das Raumschiff.

- c) Die **main-Methode** ruft zunächst die Methode `anfangsWerte()` auf.
Anschließend die Methoden `wahlPilot()` und `reisen()`, je einmal für beide Raumschiffe.
- d) Nach dem Kompilieren erzeuge mit BlueJ ein `WeltraumSim`-Objekt und führe die `main`-Methode aus. Prüfe anschließend mit dem **Objektinspektor**, ob die Referenzen korrekt gesetzt wurden, zum Beispiel wie in der Abbildung.

