Laptop Manufaktur

Umsetzung mit dem Builder Pattern.

UML -> Code

Komponenten welche ausgewählt werden können.

CPU

* Intel
  + i9900K(900€)\*
  + i8700K(800€)
  + i10600K(700€)
  + i11900KS(1100€)
* AMD
  + Ryzen 9(1200€)
  + Ryzen 7(1100€)
  + Ryzen 5(800€)
  + Ryzen 3(500€)

Arbeitsspeicher

* 8GiByte (50€)\*
* 16GiByte (85€)
* 32GiByte (155€)
* 64GiByte (250€)

Festplatte

* SSD
  + 500 GiByte(75€)
  + 1000 GiByte(125€)
  + 2000 GiByte(200€)
* HDD
  + 500 GiByte(50€)\*
  + 1000 GiByte(85€)
  + 2000 GiByte(140€)

Realisieren Sie eine Klasse Laptop sowie eine zugehörige Builder Klasse.  
Für die Klasse Laptop bitte auch die toString Methode umsetzen.  
In der toString Methode bitte auch die gesamt Summe aller Komponenten des Laptops ausgegeben.

Setzen Sie die Komponenten als Erweiterte Enums oder als Klassen um.  
(Enums sind an dieser stelle einfacher 😊).

Erzeugen Sie einige Laptops per Builder sowie über einen Vollparametrisierten Konstruktor.

Welche Variante bevorzugen Sie?