

V1 Autoklass

Klassenbau

1. Klasse-Definition
2. Attribut-Definition
3. Konstruktor-Bau
4. Setters, Getters und Methoden

In dieser Reihenfolge wird die Klasse normalerweise definiert.

V1 Auto-Klasse Definition

Wir möchten eine Auto-Klasse erstellen. In dieser Version hat die Klasse nur **Standardwerte** und stellt die einfachste Form der Klasse dar. Die Attribute sind **Material**, **Insassenzahl**, **Baujahr**, **Reifenanzahl** usw. Die Methoden sind: **Fahren**, **Bremsen**, **Liefern** und **Details** anzeigen.

Übrigens: In dieser Version ist es nicht notwendig, den Konstruktor manuell zu erstellen, da es unnötig ist, beim Erstellen eines Objekts die Werte der Attribute zu definieren, da sie bereits Standardwerte haben.

Objekterzeugung und -bearbeitung

- `final objektName=Klassname();` Somit ist das Objekt erstellt.
- `objekt.attribut;` Damit wird ein Attribut dieses Objekts aufgerufen.
- `objekt.attribut = 3;` Somit wird der Wert eines Attributs geändert.
- `objekt.methode();` Damit wird eine Methode des Objekts aufgerufen.

Aufgabe

Erstellen Sie eine Mensch-Klasse.

- Die Attribute sind: Name, Vorname, Geburtsname, Geburtstag, Geschlecht und Alter.
- Die Methoden sind: laufen, heiraten, geschieden und gebären.

Übrigens die Attributen sollen Standardwerten haben, wie V1 Auto.