

Arbeitsblatt 13

Übung

Schreibe ein Interface das zwei abstrakte und zwei default Methoden enthält.
Schreibe dazu zwei Implementierungen.
Implementierung 1 soll alle Methoden überschreiben.
Implementierung 2 soll nur die dringend benötigten Methoden überschreiben.

Übung

Schreibe ein Abstrakte Klasse, die das oben definierte Interface implementiert.

Schreibe zwei konkrete Klassen, die von der abstrakten Klasse erben.
Klasse 1 überschreibt alle Methoden.
Klasse 2 überschreibt nur Methoden, wenn dies notwendig sein sollte.

Übung

FÜR PRODUKT-VERWALTUNG AUS ÜBUNG 4

Erweitere die Produktverwaltung um eine Benutzerauthentifizierung.

Nach dem Start des Programms muss ein Benutzername und Passwort eingegeben werden. Bei falscher Eingabe, soll eine Meldung angezeigt werden. Bei richtiger Eingabe gelegt der Benutzer zum eigentlichen Programm.

Übung

FÜR PRODUKT-VERWALTUNG AUS ÜBUNG 4

Erweitere die Produktverwaltung so, dass die Daten nicht in einer lokalen Datenbank (SQLite) sondern in einer MySQL-Datenbank verwaltet werden.

Übung

FÜR PRODUKT-VERWALTUNG AUS ÜBUNG 4

Erweitere die Produktverwaltung so, dass die Authentifizierung der Benutzer über Daten in der MySQL-Datenbank erfolgt.

Übung

Informiere dich über JSON (JavaScript Object Notation).
https://de.wikipedia.org/wiki/JavaScript_Object_Notation

Übung

Schreibe ein Kommandozeilenprogramm zum Kopieren von Verzeichnissen und deren Inhalt.

- Nach dem Start des Programm soll gefragt werden, welches Verzeichnis kopiert werden soll
- Als nächstes wird gefragt, wohin es kopiert werden soll
- Beim Kopieren wird das Verzeichnis mit dem Suffix _copy versehen
- Es sollen alle Dateien aus der Quelle kopiert werden
- Falls der Ordner bereits existiert, soll der Benutzer gefragt werden, ob er ersetzt werden soll.