

# Aufgaben

- ☐ Schalte alle Lampen an
- ☐ Schalte nur die Lampen im Wohnzimmer an
- ☐ Schalte nur die Lampen in der Küche an
- ☐ Stelle bei allen Lampen eine Helligkeit von 20 ein.
- ☐ Lege zwei neue Lampen an, verteile diese auf die Räume und schalte sie an.
- ☐ Integriere in die Klasse „Room“ Funktionen, die alle Lampen im Raum ein- und ausschaltet
- ☐ Füge eine Dimmerlampe hinzu und schalte diese an
- ☐ Prüfe, bei welchen Lampen es sich um Dimmerlampen und bei welchen es sich um normale Lampen handelt
- ☐ Schreibe eine neue Klasse, die eine Lampe repräsentiert, welche eine beliebige RGB-Farbe annehmen kann.
- ☐ Lege Eigenschaften und Methoden der Klasse entsprechend dem UML-Diagramm an
- ☐ Lege eine RGB-Lampe und schalte sie an

Nicht alle Aufgaben müssen bearbeitet werden. Die Aufgaben sind aufeinander aufbauend angeordnet, müssen aber nicht in dieser Reihenfolge bearbeitet werden.

Die Auswahl und Reihenfolge der Bearbeitung der Aufgaben steht die also frei.