

Aufgabe: Auto (Konstruktor, setter)

Ergänzen Sie in der Klasse Auto aus der vorherigen Lektion um einen Konstruktor, der es erlaubt, alle Attribute direkt bei der Erstellung des Objekts mitanzugeben.

Schreiben Sie eine Methode `setHubraum(int ccm)`, die es erlaubt von einer anderen Klasse aus, den Hubraum zu bestimmen. Stellen Sie sowohl im Konstruktor als auch in der Methode `setHubraum(int ccm)` sicher, dass der übergebene Hubraum gültig (größer als 0) ist. Im Konstruktor soll im ungültigen Fall der Hubraum auf 1600 gesetzt werden. In der Methode `setHubraum(int ccm)` soll im ungültigen Fall der bisherige Wert nicht verändert werden.