

Aufgabe 1 – Enum *in der Klasse* (Weihnachtsmarkt)

Aufgabe 1.1 – Enum in der Klasse

Erstelle die Klasse `Weihnachtsstand`

In derselben Datei soll ein enum `Kategorie` stehen (z. B. `GLUEHWEIN`, `GEBAECK`, `DEKO`).

Die Klasse hat:

- `String name`
- `Kategorie kategorie`

Erstelle:

- einen Konstruktor
- eine `toString()`-Methode

Aufgabe 1.2 – Test

Schreibe eine kleine `main()`-Methode, die 3 Stände erzeugt und ausgibt.

Aufgabe 2 – Enum *als eigene Klasse* (Plätzchen-Sorten)

Aufgabe 2.1 – Enum in eigener Datei

Erstelle eine eigene Enum-Datei `PlaetzchenArt`, z. B.:

- `VANILLEKIPFERL`
- `ZIMTSTERN`
- `BUTTERPLAETZCHEN`

Füge jedem Enum-Wert einen kurzen Beschreibungstext hinzu (z. B. „klassisch und lecker“, „Vanillekipferl auf die 1“, ...).

Nutze dafür:

- einen *privaten* Konstruktor
- ein Attribut `beschreibung`
- eine Methode `getBeschreibung()`

Beantworte die Frage: Warum verwenden wir einen private Konstruktor?

Antwort:

Aufgabe 2.2 – Klasse, die das Enum nutzt

Erstelle eine Klasse `Plaetzchen` mit:

- `String name`
- `PlaetzchenArt art`

Erstelle:

- Konstruktor
- `toString()`

Aufgabe 2.3 – Test

Erstelle eine `main()`, diese soll:

- ein paar Plätzchen erzeugen
- Name + Art + Beschreibung ausgeben

Aufgabe 3 – Packages (Schneemann-Projekt)

Aufbau

Erstelle folgendes Package-Layout:

```
winter/  
  schnee/  
    Schneemann.java  
  test/  
    TestWinter.java
```

Aufgabe 3.1 – Schneemann-Klasse

In `winter.schnee` eine Klasse `Schneemann` mit:

- `String name`
- `int groesse (in cm)`

Methoden:

- Konstruktor
- `schmelzen(int cm) → verringert die Größe`
- `toString()`

Aufgabe 3.2 – Testklasse

In `winter.test` eine Klasse `TestWinter`:

- Erzeuge einen Schneemann
- Lasse ihn zweimal "schmelzen"
- Gib ihn jedes Mal aus
- Wichtig: Importiere die Klasse korrekt