

Aufgabe 1 – Klasse Zaehler

- Was wird ausgegeben? (ohne Code auszuführen)
- Erkläre in einem Satz, was die Schleife macht
- Ändere nur eine Zahl, sodass genau 42 ausgegeben wird

Aufgabe 2 – Klasse Rechner

- Was gibt das Programm aus?
- Warum endet die Methode?
- Ersetze die Methode durch eine `for`-Schleife, die dasselbe Ergebnis liefert

Aufgabe 3 – Klasse Plaetzchen

- Warum funktioniert der Konstruktor nicht richtig?
- Korrigiere ihn

Aufgabe 4 – Klasse Geschenk

- Erstelle ein passendes Enum Status
- Füge mindestens 3 sinnvolle Statuswerte hinzu
- Schreibe eine kleine `main()`, die ein Geschenk erzeugt und ausgibt

Aufgabe 5 – Klasse Schneemann

- Schreibe eine Klasse Riesenschneemann, die von Schneemann erbt
- Füge ein Attribut `hoehe` hinzu
- Überschreibe `toString()` sinnvoll ()

Aufgabe 6 – Klasse Aufgabe6

- Was wird aktuell ausgegeben?
- Warum?
- Implementiere `equals()` korrekt