# **Lab06: Konto-Interface**

1. Vorbereitung

Diese Übung baut auf dem Programm Konto aus Übung05 auf.

2. Aufgabenstellung

Implementieren Sie ein Interface, welches die folgenden Methode definiert:  
„Überweisung (decimal betrag, Konto zielKonto)“

Implementieren Sie das Interface für alle Klassen und bauen Sie folgende Features ein:

* Girokonto:
  + Ein Girokonto kann einen beliebigen Betrag auf ein anderes Konto überweisen
  + Für jede Überweisung werden 3% des Überweisungsbetrags als Bearbeitungsgebühr verrechnet
* Jugendkonto:
  + Ein Jugendkonto darf maximal 100€ pro Überweisungsvorgang auf ein anderes Konto überweisen.
  + Der Kontostand des Jugendkontos darf nicht unter 0 gelangen

Erstellen Sie ein Jugendkonto und ein Girokonto und testen Sie die Funktionalität der Logik.

Viel Erfolg!