

Aufgaben zu Objektkommunikation

1. Vervollständige den Code für die Klassen Crossmaschine, Auto und Roller so, dass du die Klassen kompilieren (übersetzen) kannst.
2. Erstelle jeweils ein Objekt der Klassen und einen zugehörigen Besitzer.
3. Erweitere die Methoden zum Betanken der Fahrzeuge (`tankeDeinenRoller(double pMenge)`, `tankeDeinAuto(double pMenge)`, `tankeDeineCrossmaschine(double pMenge)`) so, dass vorher geprüft wird, ob die Menge überhaupt in den Tank passt. Passt die Menge nicht in den Tank, soll die Ausgabe mit dem Befehl `System.out.println(„Tankgröße zu klein für Tankinhalt“);` //println = print line (L) auf der Konsole ausgegeben werden.
4. Zeichne ein Objektkommunikationsdiagramm wie auf S. 109 für die Methode `tankeDeineCrossmaschine(double pMenge)` für einen Besitzer namens Tom und eine Crossmaschine cm.