



# Arbeitsauftrag Informatik

Name:

Vorname:

Klasse:

---

## Übungszettel 2 – Projekt Konto<sup>1</sup>

- 1) Versehen Sie ab sofort sämtliche Klassen mit ausführlichen javadoc-Kommentaren. Benutzen Sie an geeigneten Stellen HTML-Tags zur Hervorhebung, um zum Beispiel vor Methoden zu warnen, die fehlerhafte Eingaben (noch) nicht abfangen.
- 2) Ergänzen Sie die Klasse Konto um zwei Konstruktoren. Diese sollen die Objektfelder *inhaber*, *nummer* und *kontoStand* setzen.
  - *cKonto(String neuerInhaber, int neueNummer)*
  - *cKonto (String neuerInhaber, int neueNummer, int begruessungsGeld)*  
Kontruktor, legt auf Konto ein Begrüßungsgeld
  - *cKonto (String neuerInhaber, int neueNummer, cKonto werber)*  
Kontruktor, legt auf dem Konto des Werbers ein Dankesgeld
- 3) Erstellen Sie Methoden zur Abfrage von Kontostand, Inhaber und Kontonummer. Achten Sie auf die korrekte Sichtbarkeit der Methoden.
- 4) Erstellen Sie Methoden *quittiertesEinzahlen*, *quittiertesAbheben* und *quittiertesUeberweisen* so, dass bei jeder Transaktion eine Zeile für den Bankauszug auf der Konsole (Terminalfenster) ausgegeben wird. Es sollen folgende Meldungen ausgegeben werden:
  - Bei einer Einzahlung:  
Einzahlung auf Konto Nr. <nummer>, Betrag: <betrag> Euro
  - Bei einer Abbuchung:  
Abbuchung von Konto Nr.<nummer>, Betrag: <betrag> Euro
  - Bei einer Überweisung:  
Überweisung von Konto <nummer> auf Konto <nummer>, Betrag: <betrag> EuroDie Meldungen sollen jeweils vor Ausführung der Transaktion ausgegeben werden.

---

<sup>1</sup> Nach Jörn Abels: Übungszettel 2/3 zur Vorlesung Praktische Informatik I, WiSe 04/05 von Prof. Gumm, Universität Marburg