

Modellierung und Programmierung 1
 Übungsserie 5

Lösungsvorschläge

1. OOP - Implementieren / Collection

a) *Klasse Ausstattung*

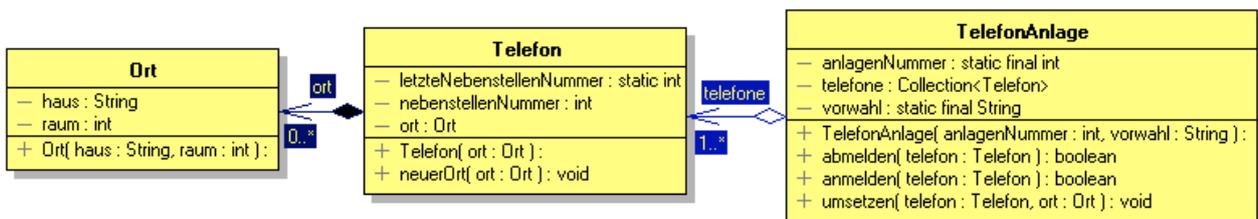
Instanzvariablen	automatik klima navi park sonst winter
Instanzmethoden	berechneGesamtzuschlag reifenWechsel setSonst toString
Klassenvariablen	zuschlag
Klassenmethoden	setZuschlag main

Der Zuschlag ist für alle Ausstattungen gleich, d.h. unabhängig vom Objekt. Die Klassenmethoden `setZuschlag` verändert den Wert der Klassenvariablen `zuschlag`. Die Methode `main` startet das Programm.

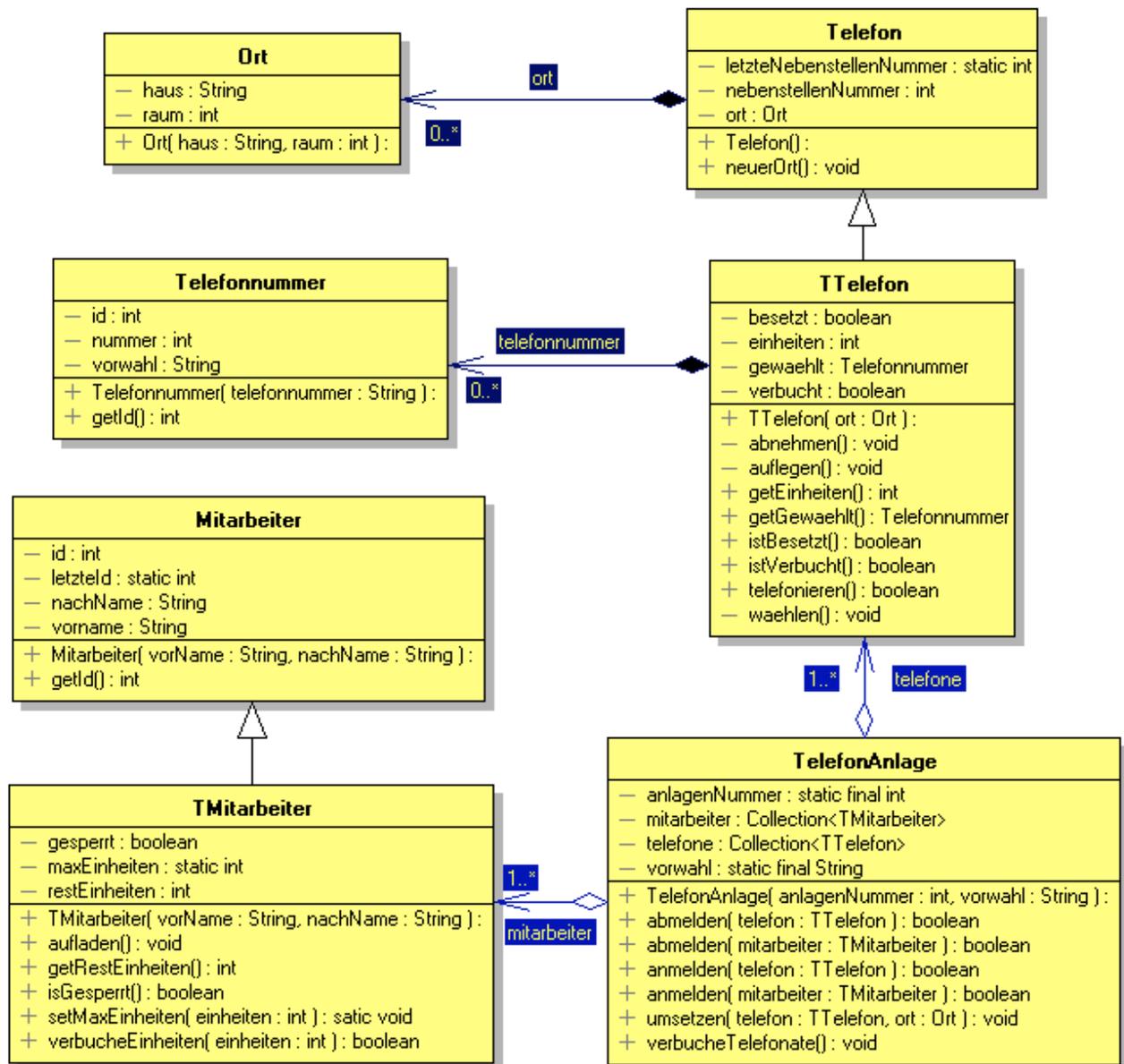
- b) siehe *Ausstattung.java* und siehe *Ausstattung.out*
- c) siehe *Auto.java*, *Kleinwagen.java*, *Mittelklassewagen.java*, *Oberklassewagen.java* und siehe *Auto.out*
- d) siehe *Ort.java*, *Parkplatz.java*, *Strasse.java*, *Werkstatt.java* und siehe *Ort.out*
- e) , f) und g) *Fuhrpark.java*

2. OOP - Modellierung / Collection

a) *Telefonanlage*



b) *Mitarbeiter*



c) *Collection*

telefone: `ArrayList<TTelefon>` oder `Vector<TTelefon>`, wahlfreie Zugriffe überwiegen.
 mitarbeiter: `LinkedList<TMitarbeiter>`, falls Mitarbeiter häufiger die Firma wechseln, sonst
`ArrayList<TMitarbeiter>` oder `Vector<TMitarbeiter>`, wahlfreie Zugriffe überwiegen.