

// Java Einstieg Woche1 Kapitel3 Aufgabe1

/* In dieser Übung wird das Erstellen von Objekten und das Aufrufen von Methoden von Objekten
* wiederholt. Erstelle in der Klasse Zoo in der Methode main zusätzlich zum vorhandenen Objekt
* alex ein weiteres Objekt arthur der Klasse Papagei. Rufe auf dem Objekt arthur auch die Methode
* sagHallo() auf.
*/

```
public class Papagei {  
    void sagHallo(){  
        System.out.println("Hallo");  
    }  
}
```

```
public class Zoo {  
    public static void main(String[] args){  
        Papagei alex = new Papagei();  
        alex.sagHallo();  
    }  
}
```

// Java Einstieg Woche1 Kapitel3 Aufgabe2

```
/* In dieser Übung wird das Erstellen eigener Klassen mit deren Methoden geübt.  
 * Schreibe eine Klasse Ente in der Datei Ente.java. Ergänze in dieser Klasse Ente eine Methode  
 * sagHallo(); Diese Methode soll "Quak" auf einer eigenen Zeile ausgeben. Erzeuge in der main  
 * Methode der Klasse Zoo zusätzlich zum Objekt alex der Klasse Papagei ein Objekt dagobert der  
 * Klasse Ente. Rufe auf diesem Objekt die Methode sagHallo() auf. Achte darauf, dass die Methode  
 * sagHallo() zuerst auf alex, dann auf dagobert aufgerufen wird.  
 */
```

```
class Papagei {  
    void sagHallo(){  
        System.out.println("Hallo");  
    }  
}
```

```
class Zoo {  
    public static void main(String[] args) {  
        Papagei alex = new Papagei();  
        alex.sagHallo();  
    }  
}
```

// Ente.java als leere Datei angelegt zur Bearbeitung

// Java Einstieg Woche1 Kapitel3 Aufgabe3

/* In dieser Übung wird vieles aus diesem und dem vorherigen Video wiederholt. Dazu gehört das
* Anlegen von Variablen und Methoden, sowie das Verknüpfen von Zahlenwerten mit
Zeichenketten.

* Ergänze die Klasse Papagei in der Datei Papagei.java. Implementiere in der Klasse Papagei die
* Methode sagAlter(). Die Methode soll ausgeben: "Hallo, ich bin 5 Jahre alt." Die Zahl 5 soll jedoch
* vorher in dieser Methode als Variable mit der Bezeichnung alter gespeichert werden. Erzeuge
* anschließend in der Klasse Zoo in der Methode main ein Objekt der Klasse Ente mit dem Name
* dagobert und ein Objekt der Klasse Papagei mit dem Namen alex. Rufe nun zuerst auf dem Objekt
* dagobert die Methode sagHallo und auf dem Objekt alex die Methode sagAlter auf.
*/

// Papagei.java als leere Datei angelegt zur Bearbeitung

```
public class Ente {  
    void sagHallo(){  
        System.out.println("Quak");  
    }  
}  
  
public class Zoo {  
    public static void main(String[] args) {  
  
    }  
}
```