

// Java Einstieg Woche1 Kapitel4 Aufgabe1

/* In dieser Übung wird das Schreiben von Methoden mit Rückgabewerten wiederholt.

* Schreibe in der Klasse Ente eine Methode getBegrueessung, die einen String zurückgibt. Dieser

* String soll mit dem String übereinstimmen, der bei der Methode sagHallo ausgegeben wird.

*/

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

```
    String getBegrueessung() {  
        return "Hallo";  
    }  
}
```

```
class Ente {  
    void sagHallo() {  
        System.out.println("Quak");  
    }  
}
```

```
public class Zoo {  
    public static void main(String[] args) {  
        Papagei alex = new Papagei();  
        Ente dagobert = new Ente();  
        System.out.println(dagobert.getBegrueessung());  
        System.out.println(alex.getBegrueessung());  
    }  
}
```

// Java Einstieg Woche1 Kapitel4 Aufgabe2

```
/* In dieser Übung geht es darum eine Methode mit einem anderen Rückgabewert als String zu
 * schreiben.
 * Ergänze in der Klasse Papagei die Methode getAlter(). Diese Methode hat den Rückgabewert
 * Integer und soll den Wert 5 zurückgeben.
 */
```

```
public class Zoo {
    public static void main(String[] args) {
        Papagei alex = new Papagei();
        System.out.println("Alex ist " + alex.getAlter()+ " Jahre alt");
    }
}

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

// Java Einstieg Woche1 Kapitel4 Aufgabe3

```
/* In der letzten Übung der ersten Woche werden noch einmal die Definition von Klassen und
 * Methoden sowie das Erzeugen von Objekten und das Aufrufen der Methoden wiederholt.
 * Füge die Klasse Spieler in der Datei Spieler.java hinzu. Die Klasse Spieler soll die Methode
 * getName() besitzen, die einen String zurückgibt. Welcher String zurückgegeben wird - darfst du
 * entscheiden, er soll nur nicht leer sein.
 * Ergänze die Methode main in der Klasse Spiel, so dass sie den Namen des Spielers ausgibt, indem
 * sie die Methode getName() verwendet.
 */
```

// Spieler.java als leere Datei angelegt zur Bearbeitung

```
class Spiel {
    public static void main(String[] args) {

    }
}
```