

// Java Einstieg Woche2 Kapitel3 Aufgabe1

/*

Füge eine neue Boolean-Variable mit dem Bezeichner "istMuede" hinzu.

Diese Variable soll den Standardwert "true" haben.

Immer, wenn der Papagei müde ist, soll er "Gute Nacht" sagen (der Rückgabewert von gibSatz soll dann "Gute Nacht" lauten).

Die Müdigkeit überwiegt hierbei den Hunger.

*/

```
public class Papagei {
    boolean istHungrig = true;

    public String gibSatz() {
        String satz = "";
        if (istHungrig) {
            satz = "Ich bin hungrig";
        } else {
            satz = "Hallo Welt";
        }
        return satz;
    }
    public void sprich() {
        System.out.println(gibSatz());
    }

    public static void main(String[] args) {
        Papagei p = new Papagei();
        p.istMuede = true;
        p.sprich();
    }
}
```

// Java Einstieg Woche2 Kapitel3 Aufgabe2

/*

Erweitere die vorgegebene Logik: Der Papagei kann bisher je nachdem, ob er hungrig oder müde ist, bestimmte Sätze sagen.

Sorge dafür, dass wenn der Papagei sowohl "hungrig" als auch "muede" ist, er "Ich bin hungrig und will ins Bett" sagt.

*/

```
public class Papagei {
    boolean istMuede = true;
    boolean istHungrig = true;

    public String gibSatz() {
        String satz = "";
        if (istHungrig) {
            satz = "Ich bin hungrig";
        } else if (istMuede) {
            satz = "Gute Nacht";
        } else {
            satz = "Hallo Welt";
        }
        return satz;
    }

    public void sprich() {
        System.out.println(gibSatz());
    }

    public static void main(String[] args) {
        Papagei alex = new Papagei();
        alex.sprich();
        alex.istHungrig = false;
        alex.sprich();
    }
}
```

// Java Einstieg Woche2 Kapitel3 Aufgabe3

/*

Der Papagei soll nun schlafen und essen können.

Lege dafür die zwei Methoden "schlafe" und "esse" an.

Beide Methoden haben keinen Rückgabewert.

Wenn der Papagei geschlafen hat, wird istMuede auf false gesetzt.

Wenn der Papagei gegessen hat, dann wird istHungrig auf false gesetzt.

Zusätzlich gibt es ein Attribut istGestaerkt.

Jedes Mal wenn er isst oder schläft, wird dieses Attribut nach folgendem Schema neu gesetzt:

Er ist nur gestärkt, wenn er nicht müde und nicht hungrig ist.

*/

```
public class Papagei {
    boolean istMuede = true;
    boolean istHungrig = true;
    boolean istGestaerkt = false;

    public String gibSatz() {
        String satz = "";
        if (istHungrig && istMuede) {
            satz = "Ich bin hungrig und will ins Bett";
        } else if (istHungrig) {
            satz = "Ich bin hungrig";
        } else if (istMuede) {
            satz = "Gute Nacht";
        } else {
            satz = "Hallo Welt";
        }
        return satz;
    }

    public void sprich() {
        System.out.println(gibSatz());
    }

    public static void main(String[] args) {
        Papagei alex = new Papagei();
        alex.sprich();
        alex.esse();
        alex.sprich();
        alex.schlafe();
        alex.sprich();
    }
}
```