



WESTFÄLISCHE
WILHELMS-UNIVERSITÄT
MÜNSTER

Objektorientierung

Aufgaben

Aufgabe

- Entwickeln sie ein Java-Programm zur Anzeige einer **Wettermeldung auf der Konsole**. Definieren Sie dazu Die Klasse `Wetteransage` die die `main`-Methode enthält.
- Erzeugen Sie ein Objekt der Klasse `Wetter` mit `new` (Die Klasse `Wetter` muss erst implementiert werden)
- Geben Sie das aktuelle Wetter in Münster aus indem Sie die Methode `ansage()` Der Klasse `Wetter` aufrufen.
- Implementieren Sie einen Konstruktor der Klasse `Wetter` der die Wettereingabe codiert(als Integerwerte(Attribute von `Wetter`)) dann bedingte Anweisungen/switch in `ansage()` verwaltet, sodass beim Instanziieren in der `Main`-Methode bereits die Informationen über das aktuelle Wetter enthalten sind.
- Implementieren Sie die Klassen `Regen`, `Wind`, `Schnee` und `Sonnenschein` die ebenfalls eine Methode `ansage()` besitzen. Auch hier werden Konstruktoren benötigt um Die Ausprägung (stark/schwach/mäßig)des Wetterphänomens bereits bei der Instanziierung mit anzugeben(als Integer).
- Realisieren Sie die `ansage()`-Methode von `Wetter` indem sie nach Ausgabe einer Einleitung ausschließlich `ansage()`-Methoden der Wetterphänomen-Klassen verwenden nachdem Sie Instanzen davon erzeugt haben.

Weiterführend

- Erweitern Sie die Wetteransage durch weitere Details wie Temperatur, Windrichtung etc.
- Erweitern sie Die Wetteransage indem sie eine Prognose für den nächsten Tag Ausgeben der auf der Annahme beruht, dass sich Wetterphänomene verstärken bis Sie einen Maximalwert erreichen.
- Experimentieren Sie mit extends um sich wiederholenden Programmcode zu vermeiden
- Kontrollieren Sie Ihr Programm indem Sie alle Wettervarianten ausgeben