

Aufgaben: (📄)

Öffne das Projekt `09_SchuelerLehrerVorlage_Opp`.

1. Erstelle eine neue Klasse `LEHRER` mit den Attributen `lehrername`, `stundenzahl` und `fach`.
2. Die Konstruktormethode wartet auf Eingabe der Werte für `lehrername` und `fach`, die `stundenzahl` wird auf 23 festgelegt.
3. Erstelle in `LEHRER` die Methode `schuelerZuhoeeren`, die für ein Objekt der Klasse `SCHUELER`, das man der Methode übergibt, dessen passende Methode aufruft, damit er zuhört. Hier benötigst du die Punktnotation!
4. Erstelle in `LEHRER` die Methode `schreibSchuelername`, die für ein Objekt der Klasse `SCHUELER`, das man der Methode übergibt, die Methode `nachnameGeben` aufruft und den zurückgegebenen Wert am Bildschirm ausgibt. Hier benötigst du die Punktnotation!
5. Teste die Methode, indem du zwei Objekte der Klasse `SCHUELER` und eines der Klasse `LEHRER` erzeugst und für beide Schüler die Methode aufrufst.
6. Erstelle in `LEHRER` eine Methode `schuelernameAendern`, die für einen einzugebenden Schüler dessen Methode `neuerName` ausführt.
7. Erstelle in `SCHUELER` eine Methode `addiereInsHeft`, die auf zwei ganze Zahlen wartet, sie addiert und dann deren Summe ins Heft schreiben lässt (am Bildschirm ausgibt).

Erstelle in `LEHRER` eine Methode `addierenLassen`, die diese Methode für ein Objekt der Klasse `SCHUELER` aufruft.

8. Erstelle in `SCHUELER` die Methoden `nenneSumme` und `nenneQuadrat`, die die Summe zweier übergebener Werte bzw. das Quadrat eines übergebenen Wertes zurückgeben.
9. Erstelle in `LEHRER` die Methode `rechnetImTeam`, die von einem Schüler die Summe zweier einzugebender Zahlen berechnen lässt, sich diese Zahl in einem Attribut `merke` zwischenspeichert und anschließend von einem weiteren Schüler das Quadrat der gemerkten Zahl berechnen lässt. Term und Endergebnis sollen möglichst übersichtlich am Bildschirm ausgegeben werden.