











## Aufgaben:

Kopiere und öffne das Projekt `09_SchuelerVorlage_Opp`. Überlege dir bei jeder der zu implementierenden Methoden folgendes:

- a) Müssen der Methode Parameter übergeben werden (braucht die Methode Informationen)? Welchen Datentyp haben diese Parameter (diese Infos)?
- b) Hat die Methode einen Rückgabewert? Falls ja, welchen Datentyp hat dieser?

Implementiere nun folgende Methoden, übersetze zwischendurch immer mal wieder und wende Auto-Layout an!

1.  Implementiere eine Methode `neuerName`, die den Nachnamen durch einen einzugebenden Wert ersetzt.
2.  Erstelle eine Methode `speicherAendern`, die zur `speicherzahl` einen einzugebenden Wert addiert und das Ergebnis **am Bildschirm ausgibt**.
3.  Schreibe eine Methode `nachnameGeben`, die den Nachnamen des Schülers **zurückgibt**.
4.  Erstelle eine Methode `zu hoeren`, die einen Schüler dazu bringt, dass er zuhört.
5.  Erstelle eine Methode `datenausgabe`, die am Bildschirm ausgibt: „Schüler XXX ist YY Jahre alt“.
6.  Erstelle eine Methode `speicherGeben`, die den Wert der Speicherzahl zurückgibt.
7.  Erstelle eine Methode `alterPlusEins`, die das Alter um 1 erhöht und das neue Alter am Bildschirm ausgibt.
8.  Erstelle eine Methode `alterAendern`, die das Alter einen einzugebenden Wert erhöht und das neue Alter zurückgibt.
9.  Erstelle eine Methode `status`, die den „Zuhör-Status“ eines Schülers zurückgibt.
10.  Erzeuge ein Objekt der Klasse `SCHUELER`, wende Methoden auf das Objekt an und inspiziere es anschließend.