

Lösung:

1.+2.

```
class SKISPRINGER{
    String nachname;
    String vorname;
    int alter;
    boolean profi;
    int anzahlSiege;

    SKISPRINGER(String n, String v, int a){
        nachname = n;
        vorname = v;
        alter = a;
        profi = false;
        anzahlSiege = 0;
    }
}
```

3.

```
profi = true;
alter = alter + 1;
anzahlSiege = anzahlSiege * 3;
```