

Wiederholung/Hausaufgabe (📖):

1. Erstelle eine Klasse `KIND`. Als Attribut benötigen wir eine ganze Zahl `tg`, die das Taschengeld darstellen soll und ein Textattribut `spitzname`.
2. Lege im Konstruktor den Wert von `tg` auf 0 fest. Der Wert von `spitzname` soll ein leerer Text sein.
3. Erstelle nun folgende Methoden, die den Wert vom Taschengeld verändern und den neuen Wert zurückgeben oder am Bildschirm ausgeben.
 - a) Eine Methode `erhoehen()`, vergrößert das Taschengeld um den einzugebenden Wert und gibt den Wert zurück.
 - b) Eine Methode `verdoppeln()` verdoppelt das Taschengeld und gibt den neuen Wert am Bildschirm aus.
 - c) Eine Methode `aendern()`, ersetzt den aktuellen Wert des Taschengeld durch einen einzugebenden Wert und gibt diesen zurück.
 - d) Eine Methode `doppeltgut()`, multipliziert das Taschengeld mit einem einzugebenden Wert und addiert außerdem einen weiteren einzugebenden Bonus dazu und gibt den neuen Betrag zurück.
4. Erstelle folgende Methoden, die den Wert von `spitzname` verändern.
 - a) Eine Methode `snErsetzen()`, die den Wert von `spitzname` durch einen einzugebenden Text überschreibt und am Bildschirm ausgibt.
 - b) Eine Methode `textAnhaengen()`, die an den bisherigen Spitzname weiteren einzugebenden Text anhängt und den neuen Spitznamen zurückgibt. Texte aneinanderfügen funktioniert wie herkömmliches Addieren.
 - c) Eine Methode `snZusatz()`, die an den Spitznamen ein „-Hase“ anhängt und am Bildschirm ausgibt.
5. Erstelle eine Methode `datenAusgabe`, die am Bildschirm eine Ausgabe der Form: „**xxx** bekommt **yyy** Euro.“ erzeugt. Dabei ist **xxx** der Spitzname und **yyy** der Wert des Taschengelds.