








## Arbeitsauftrag – Bankkarten (Gen./Spez.)

1.  Definiere eine Oberklasse `KONTO` mit den Unterklassen `SPAREN`, `GIRO` und `FESTGELD`. Die Oberklasse ist diesmal **nicht** abstrakt. Ein in der Oberklasse neu erzeugtes Konto soll immer einen anfänglichen Zinssatz von 0,5% haben, der Kontostand wird vom Benutzer festgelegt. Von jedem Konto kann man (theoretisch) abheben.
2.  Auf einem neuen Sparkonto befinden sich anfänglich 5 Euro, der Zinssatz liegt bei 2%, man kann nur maximal bis zur Einlage abheben, außerdem ist Einzahlen eines Geldbetrags möglich.
3.  Der Anfangsbetrag beim Girokonto ist individuell. Den festzulegenden Kreditrahmen kann der Kunde voll ausschöpfen. Der Zinssatz bleibt bei den initialen 0,5%. Einzahlen ist nicht möglich.
4.  Kontostand und Zinssatz werden beim Festgeldkonto individuell festgelegt. Bei einem Abhebeversuch meldet es, dass dies nicht möglich ist. Einzahlung ist möglich.
5.  Ergänze die Oberklasse um eine Methode `datenGeben()`, welche Dir Kontostand und Zinssatz formatiert am Bildschirm angibt.
6.  Erstelle eine Testmethode, die ein Objekt jeder Unterklasse erzeugt und alle Methoden testet. Verwende dazu die Konten `s1`, `g1` mit Kontostand 5000 € und 2000 € Kredit und `f1` mit Kontostand 3500 € 4% Zins. Hebe von `s1` 20 € ab, zahle anschließend 100 € ein, versuche von `f1` abzuheben und hebe bei `g1` 5555€ ab. Lass Dir vor und nach all diesen Vorgängen alle Kontodaten angeben.
7.  Ohne einen Namen des Kontobesitzers ist die Testmethode recht langweilig. Ergänze Dein Projekt um das Attribut `Besitzer` und ändere die Methode `datenGeben()` entsprechend ab.