

## Wiederholung/Hausaufgabe (📖/💻):

Öffne die Lösung der Klasse `KIND` bzw. drucke sie aus. Vielleicht genügt dir auch diese Klassenkarte.

<code>KIND</code>
<code>int tg</code> <code>String spitzname</code>
<code>KIND()</code> <code>int erhoehen(a)</code> <code>verdoppeln()</code> <code>int aendern(a)</code> <code>int doppeltgut(a,b)</code> <code>snErsetzen(t)</code> <code>String textAnhaengen(t)</code> <code>snZusatz()</code> <code>datenAusgabe()</code>

1. Erstelle eine Klasse `VATER` mit den Attributen `name`, `alter` und `guteLaune` und Konstruktormethode, die auf die Eingabe von `name` und `alter` wartet und festlegt, dass die Laune gut ist.
2. Erstelle in `VATER` eine Methode `verdoppleTG`, die für ein zu übergebendes Objekt der Klasse `KIND` dessen Taschengeld verdoppelt. Schau in `KIND` nach, welche Methode dazu aufgerufen werden muss.
3. Erstelle in `VATER` eine Methode `spitznameGeben`, die einem Kind durch Aufruf der passenden Methode einen neuen Spitznamen gibt.
4. Väter sind vergesslich. Erstelle deshalb in der Klasse `KIND` zwei Methoden. Die Methode `taschengeldGeben` gibt die Höhe des Taschengelds zurück, die Methode `spitznameGeben` den Spitznamen.
5. Jetzt kannst du in `VATER` eine Methode `kinddatenAusgeben` erstellen, die für ein anzugebendes Objekt der Klasse `KIND` mit Hilfe der beiden neuen Methoden zuerst die gesuchten Werte (Taschengeld und Spitzname) geben lässt und lokal zwischenspeichert. Anschließend soll am Bildschirm ausgegeben werden: „**xxx: yyy €**“
6. Erstelle in `VATER` eine Methode `launeSchlecht`, die die gute Laune des Vaters zerstört und dem einzugebende Objekt der Klasse `KIND` das Taschengeld um 10 Euro kürzt. Verwende dazu die Methode `erhoehen`. Am Bildschirm soll stehen: „*Bisher **xxx €**. Jetzt **yyy €**.“.*
7. Erstelle in `VATER` eine Methode `snLaengerMachen`, die an den Spitznamen eines bestimmten Kinds einen einzugebenden Text anhängt. und den neuen Spitznamen zurückgibt.
8. Erstelle in `VATER` eine Methode `launeGut`, die dem Vater gute Laune verschafft und einem Kind das Taschengeld vervielfacht und mit Bonus versieht. Beide Werte müssen natürlich eingegeben werden. Die Werte des Taschengelds vorher und nachher sollen ausgegeben werden.