

# Autohaus

## 1. Vorüberlegungen

Um ein Programm von vornherein gut strukturiert programmieren zu können ist eine gute Vorplanung nötig. Diese passiert immer zuerst auf Papier und besteht darin, sich zu überlegen, welche Klassen das Programm beinhaltet und welche Attribute und Methoden diese beinhalten sollen.

Hier sollst du ein einfaches Autohaus programmieren mit den Klassen: **Auto**, **Person**, **Konto**. (Und eine Haupt-Klasse, die die **main**-Methode beinhaltet)

Beim Kauf eines Autos durch eine Person soll dabei der nötige Betrag von dessen Konto auf das Konto des Autohauses überwiesen werden (sofern möglich!)

Entwerfe zunächst also die Klassen: (beachte dazu auch die Tests auf der Rückseite!)

<b>Auto</b>	<b>Person</b>	<b>Konto</b>
<i>Attribute:</i>	<i>Attribute:</i>	<i>Attribute:</i>
<i>Methoden:</i>	<i>Methoden:</i>	<i>Methoden:</i>

## 2. Programmierung und Tests

Programmiere diese Klassen und teste sie, indem du in der `main`-Methode

- 2 Autos anlegst
- 2 Personen anlegst (hierbei darf jeweils ein Konto auch automatisch mit angelegt werden!)
- zusätzlich eine „Person“ Autohaus anlegst
- auf das Konto einer Person genug Geld für einen Autokauf einzahlst
- die beiden Personen jeweils ein Auto kaufen lässt
- sofern nicht genug Geld auf dem Konto ist, soll der Kauf mit einer Fehlermeldung abgebrochen werden.