

**Teilaufgabe 1:**

Erstellen Sie eine Klasse „**Geld**“, mit den Bestandteilen (Eigenschaften) Wert und Währung, als Währungen sollen DM und Euro zulässig sein.

Die Klasse Geld soll zusätzlich die folgenden Definitionen enthalten:

```
public static final String DM = „dm“;
public static final String EUR = „euro“;
private static final double FAKTOR = 1.95583;          /* 1 Euro = 1,95583 DM
```

Der Konstruktor für ein Objekt Geld soll die Form haben:

**Geld( double wert, String waehrung )**

Zusätzlich sollen Sie folgende Methoden erstellen:

```
public double wievielDM()          /* liefert den Wert eines Geld-Objektes in DM
public double wievielEuro()       /* liefert den Wert eines Geld-Objektes in Euro
public void add( Geld g )          /* Addiert auf ein Geld-Objekt das, als Parameter
/* übergebene, zweites Objekt g, und legt die Summe
/* im ersten Objekt ab, in der Währung des ersten
/* Objektes.
public void sub( Geld g )          /* wie add, aber subtrahieren
```

**Teilaufgabe 2:**

Erstellen Sie ein Applet „**EuroRechnerApplet**“, mit dem Sie Ihr Klasse Geld testen und anwenden können.

Das Applet sollte folgende Felder und Labels haben:

<i>(Label)</i>	<i>(Textfield)</i>
DM-Wer:	<b>a in DM</b>
Euro-Wert:	<b>b in EUR</b>
Summe:	<b>(a+b) in EUR</b>
Differenz:	<b>(a-b) in DM</b>

Zusätzlich soll es zwei Buttons geben:

**Add            Sub.**

Man kann nun in die beiden Wertfelder einen DM- und einen Euro-Wert Werte eingeben. Bei Betätigung von Add oder Sub sollen aus diesen Werten Geld-Objekte erzeugt werden, und diese addiert oder subtrahiert werden.

Das Ergebnis soll im Textfeld Ergebnis angezeigt werden, die Summe in Euro, die Differenz in DM, und der Label-Text entsprechend.

(Natürlich müssen Sie für alle Berechnungen die Klasse **Geld** verwenden!)