

## Aufgabe2: Girokonto (30.5 - 5.6) Abgabe bis spätestens 6.6.2003

Abgabekript:~wurm/Aufgabe2/abgabe

### Vorbemerkung:

Halten Sie sich bitte an die Konventionen für die Namensgebung und das Layout von Java-Programmen. Klassennamen beginnen mit Großbuchstaben, Variablen- und Methodennamen mit Kleinbuchstaben usw. Verwenden Sie die in der Aufgabenstellung vorgegebenen Namen und auch die angegebenen Signaturen für Methoden (Abweichungen davon werden als Fehler gewertet)

Die Aufgabe wird in der nächsten Übung ergänzt.

### Teilaufgabe 1: ( in File **GiroKonto.java** )

Erstellen Sie eine Klasse: **GiroKonto**.

- Ein Objekt dieser Klasse soll die folgenden Bestandteile (Eigenschaften, Attribute) enthalten:

```
private double saldo; // enthält den jeweiligen Kontostand  
private double limit; // enthält den Betrag, um den Sie Ihr Konto überziehen dürfen
```

- Der **Konstruktor** für ein neues Girokonto soll die folgende Signatur haben:

**GiroKonto( double limit )**

- Erstellen Sie folgende Methoden:

**double getSaldo()**

Diese Methode liefert den aktuellen Saldo (Kontostand) zurück

**double einzahlen( double betrag )**

Diese Methode soll den Betrag auf das Konto einzahlen und den neuen Saldo zurückliefern

**boolean abheben( double betrag )**

Diese Methode soll je nach Kontostand folgendes tun:

- wenn ausreichend Geld auf dem Konto ist (d.h. das Kreditlimit wird nicht überschritten) dann soll der Betrag vom Konto abgehoben werden und **true** zurückgegeben werden
- reicht das Geld nicht aus, wird **nichts abgehoben** und **false** zurückgegeben.

### Teilaufgabe 2: ( in File **GiroKontoApplet.java** )

Erstellen Sie ein Applet **GiroKontoApplet** (das später ergänzt wird).

In dieser Aufgabe legen Sie nur die Oberfläche des Applets an.

Die Applet-Oberfläche soll folgende Bestandteile haben:

- **Labels** für die einzelnen Textfelder, die angeben, wozu das rechts stehende Textfeld dient.
- Ein **Textfield** das den jeweiligen Kontostand (Saldo) angibt, dieses Feld darf **nicht editierbar** sein
- Ein **Textfield**, zum Eingeben des Betrags, den man einzahlen oder abheben will
- Zwei **Button**, einer zum Einzahlen und einer zum Abheben mit entsprechender Beschriftung.

Als **Layout-Manager** verwenden Sie am besten **Gridlayout**

