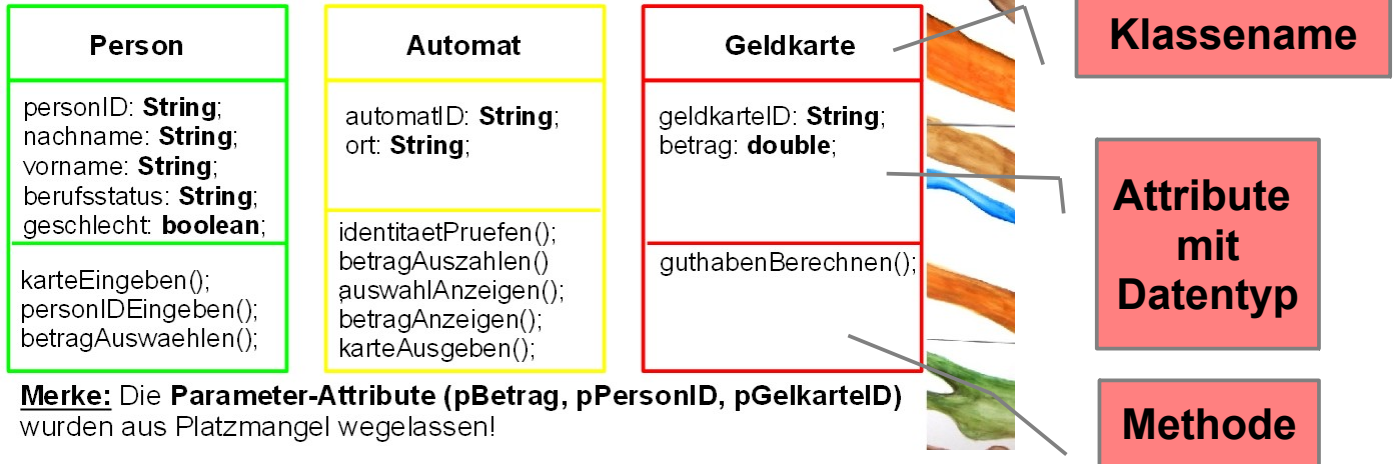




## Methoden einer Klasse

### 6. Schritt: Teilhandlungen zuordnen!



**Merke:** Bei der Programmierung kann man nur verwenden was auch da ist. Wenn Ihrer Meinung nach Attribute oder Methoden fehlen, müssen Sie diese hinzufügen!

**Regel:** Methoden werden immer an Objekten aufgerufen!

<b>Objekte:</b>	<pre>Person person1 = new Person(); Automat automat1 = new Automat(); Geldkarte geldkartel = new Geldkarte();</pre>
<b>Handlung:</b>	<pre>bezahlen() {</pre>
<b>Teilhandlungen</b>	<pre>         person1.karteEingeben();         person1.personIDEingeben();         automat1.identitaetPruefen();         automat1.auswahlAnzeigen();         person1.betragBestaetigen();         geldkartel.guthabenBerechnen();         automat1.betragAnzeigen();         automat1.karteAusgeben();       </pre>

bild1

Die 22-jährige Studentin Monika Maier möchte am Parkautomat die Parkgebühr von 2,50 € bezahlen.