



Objektorientierung 1

Kopieren Sie die Klassenbibliothek `add_lib.py` vom portal auf Ihren Rechner (dahin, wo sie ihre Python-Programme schreiben, z.b. in Ihr Profil).

Die erste Zeile Ihres Programms muß den namespace der Klassenbibliothek in ihr Programm einbinden. Hier gibts ein paar Möglichkeiten. Sie können die gesamte Klassenbibliothek referenzieren :

```
import addlib
```

Dann erzeugen Sie das nötige Objekt :

```
meinspiel = addlib.zahlenspiel()
```

Oder Sie gestalten das so, daß Sie direkt auf benötigte Klassen (Elemente im Namespace) referenzieren (mit * geben Sie gleich alle an) , dann müssen Sie nur noch den Klassennamen angeben :

```
From addlib import zahlenspiel
```

Dann erzeugen Sie das nötige Objekt so:

```
meinspiel = zahlenspiel()
```

Aufgabe 1 :

Referenzieren Sie die ganze Klassenbibliothek.

Erzeugen Sie ein Objekt.

Lesen Sie einen Wert in das Attribut zahl ein.

Rufen Sie die Methode doppelzahl() auf.

Geben Sie das Ergebnis aus.

Aufgabe 2:

Referenzieren Sie nur die Klasse zahlenspiel().

Erzeugen Sie ein Objekt

Nun eine Schleife :

 Lesen Sie einen Wert in zahl ein

 Rufen Sie die Methode zahltest() auf

... und das alles, solange bis die Ergebniszahl = 160 lautet