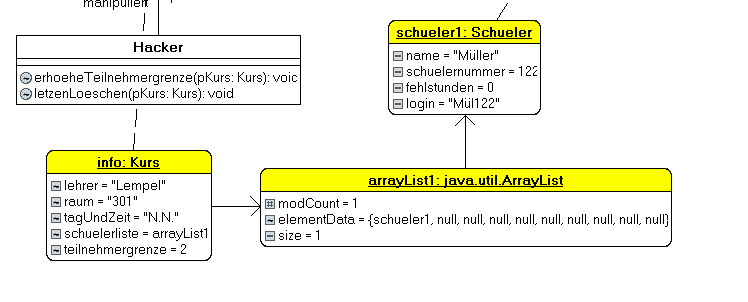
## Analyse des Projekts

1. Öffnen Sie die Datei Kurs.uml im JavaEditor.
2. Erläutern Sie die Darstellung des Projekts im JavaEditor.
3. Beschreiben Sie den Aufbau der Klasse Schüler.   
   Gehen Sie auf die unterschiedlichen Methodenarten ein.
4. Erläutern Sie die Beziehungen zwischen den Klassen.
5. Ordnen Sie die vorhandenen Klassen dem Model-View-Controller-Prinzip zu.

## Mausgesteuertes interaktives Agieren im Projekt

1. Erzeugen Sie vier neue Schüler   
   *Hinweis: Kontextmenü der Klasse, Konstruktor-Prinzip, Initialisierungsparameter, Instanz*
2. Lassen Sie sich den Login-Namen und die Fehlstunden eines Schülers ausgeben.   
   *Hinweis: Kontextmenü des Objekts, Abfragemethoden*
3. Ändern Sie den Schülernamen eines Schülers. Beobachten Sie die Objekteigenschaften.  
   *Hinweis: Kontextmenü des Objekts, Auftragsmethode*
4. Erzeugen Sie einen neuen Informatik-Kurs, der auf zwei Teilnehmer limitiert sein soll.
5. Tragen Sie zwei Schülerobjekte in den Kurs ein.   
   *Hinweis: Listen als Objektsammler*
6. Versuchen Sie ein weiteres Schülerobjekt in den Kurs einzutragen. Begründen Sie das Scheitern.
7. Erzeugen Sie sich ein Hackerobjekt. Manipulieren Sie damit
   1. … die Teilnehmergrenze
   2. … den letzten Teilnehmer.
8. Geben Sie die Ursache für diese Manipulationsmöglichkeiten an.  
   *Hinweis: Prinzip der Datenkapselung*
9. Ändern Sie das Projekt so ab, dass keine derartigen Manipulationen mehr möglich sind.



## Textuelles, interaktives Agieren im Projekt

*Hinweise: Alle oben ausgeführten, mausgesteuerten Interaktionen lassen sich auch per Konsole ausführen. Dazu ist in den Bereich Interaktiv zu wechseln.*

*Versuchen Sie es doch einmal!*