

Aufgabe 3.1

Schreiben Sie eine Anwendung, genannt bib. Erzeugen Sie ein Objekt Book mit den Variablen Autor, Titel, Verlag, Verlagsort, Jahr, Wert. Verwenden Sie Properties um die Getter- und Setter-Methoden automatisch zu erzeugen. Erzeugen Sie drei Bücher Ihrer Wahl und fügen Sie die drei Bücher zu einem NSMutableArray hinzu. Geben Sie den Inhalt des Arrays aus. Löschen Sie dann das 2. Buch und geben Sie den Inhalt des Arrays erneut aus.

Aufgabe 3.2

Leiten Sie das Objekt BibBook von dem Objekt Book ab. Fügen Sie als Variable neu hinzu: Anzahl. Aktualisieren Sie die Methode Wert, so daß als Wert der Wert des Buches multipliziert mit der Anzahl ausgegeben wird.
