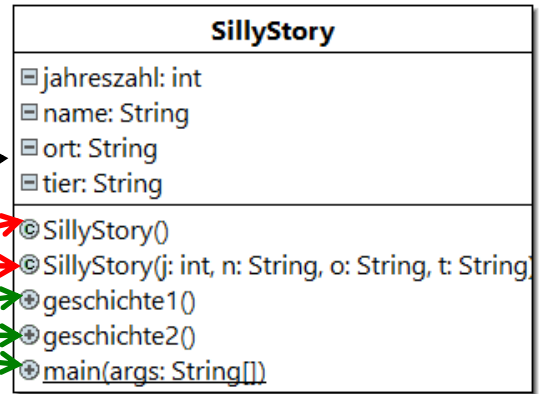


SillyStory – der Geschichtengenerator

1.) Erstelle eine Klasse namens **SillyStory** (achte auf Groß-Kleinschreibung) anhand der nebenstehenden Klassenkarte. Du siehst anhand dieser, dass die Klasse:

- vier **Attribute**
- **zwei Konstruktoren** © (einen Konstruktor ohne und einen Konstruktor mit Parameter)
- **zwei Methoden** und die **Main-Methode**



Die Klasse **SillyStory** soll Geschichten (mit Hilfe der Methoden `geschichte1()`, `geschichte2()` etc.) aus der **Jahreszahl**, dem **Namen**, **Ort** und einem **Tier** generieren. So soll z.B. die Methode **`geschichte1()`** folgende Geschichte erzeugen:

Im Jahre <<jahreszahl>> lebte <<name>> in <<ort>>. Eines Tages als <<name>> spazieren war, sprang <<name>> ein gewaltiges Tier von <<tier>> in den Nacken. Das Tier war ganz nass. Als <<name>> schreien wollte, bemerkte <<name>>, dass das vermeintlich wilde Tier selbst Angst hatte. In diesem Moment entschied sich <<name>> diese arme Gestalt von <<tier>> mit nach Hause zu nehmen.

- Der **erste Konstruktor `SillyStory()`** soll den Attributen folgende Werte zuweisen: **Deinen Namen, Dein Lieblingstier, eine Jahreszahl** Deiner Wahl und **Deinen Geburtsort**. (Kein Text soll erzeugt werden, nur Zuweisen der Attribute!)
- Der **zweite Konstruktor `SillyStory(int j, String n, String o, String t)`** soll jeweils die eingegebenen Werte den Klassenattributen von oben zuweisen.
- Die Methode **`geschichte1()`** soll (nach Erzeugen) dem erzeugten Objekt eine Geschichte zuweisen. Dies bedeutet, dass mit Hilfe der Methode **`geschichte1()`** die obige Geschichte mit entsprechenden Attributen erzeugt werden soll.
(Freiwillig: Zum Abtrennen mit dem `System.out.println(„-----“)` eine letzte Zeile)
- In der Methode **`geschichte2()`** darfst du selbst eine Geschichte mit den Attributen erfinden (2-??? Sätze)! (Freiwillig: Zum Abtrennen mit dem `System.out.println(„-----“)` eine letzte Zeile)
- Die **Main-Methode**:
 - soll ein Objekt der Klasse **SillyStory** namens **g1** mit Hilfe des **ersten Konstruktors** erzeugen
 - für dieses Objekt soll zuerst die **Methode `geschichte1()`** und dann **`geschichte2()`** aufgerufen werden
 - soll ein Objekt der Klasse **SillyStory** namens **g2** mit Hilfe des **zweiten Konstruktors** mit folgenden Werten erzeugt werden: Der **Name** soll „**Anke**“, der **Ort** „**London**“, die **Jahreszahl** **2067** und einer **Giraffe** sein.
 - für dieses Objekt sollen auch nacheinander die **beiden Methoden (`geschichte1()` und `geschichte2()`)** aufgerufen werden.